12 ANOS! PRESENTE: PÔSTER DUPLO COM A EVOLUÇÃO DE MARIO!

Nintendo® World



EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

POKÉMON™ 3 NOVOS JOGOS!

A TECNOLOGIA DO NINTENDO 3DS™

ESPECIAL KIRBY™

METROID™: OTHER M

GOLDENEYE 007™

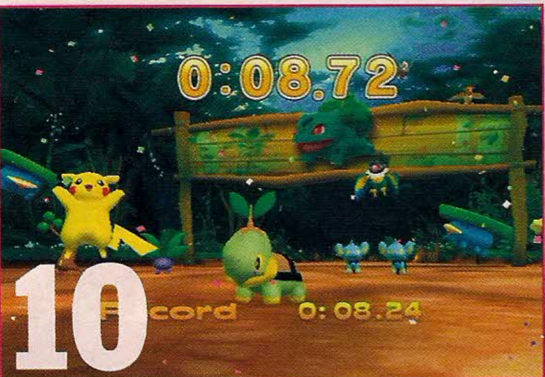
FIFA 11™ VERSUS PES 2011™

PokéPark Wii™ Pikachu's Adventure

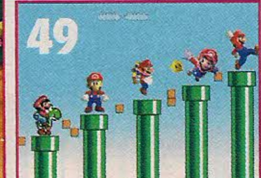
Nº 138 R$ 9,90
Tambor



ÍNDICE







CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10

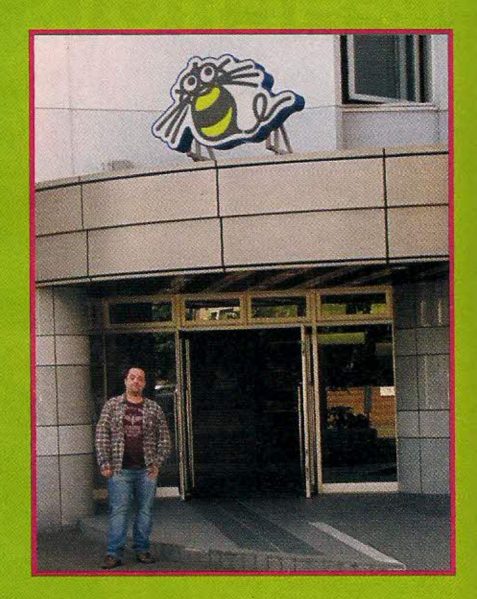


7,5 - 8,5



6,5 - 7,0

EDITORIAL



FUI PARA TÓQUIO...

Enquanto a Natalie, editora-assistente da revista, e a equipe de arte formada pelo Társis e pela Soraya davam um duro para fechar a edição de aniversário, eu fui viajar.

Desta vez fui até o outro lado do planeta para conhecer de perto a Tokyo Game Show 2010 e fazer muitos contatos. Isso além de curtir o lançamento das versões *Black & White* de Pokémon e conhecer a Hudson Soft, uma das empresas japonesas mais famosas no mundo dos games. Vi as novidades, conversei com produtores e conheci o dia-a-dia de quem faz jogos de verdade. A matéria você confere na próxima edição porque nesta resolvemos reservar um espaço especial para os monstros de bolso. Você conhece a fundo os três novos games da franquia? Curtiu a capa? Lembra alguma coisa? Sim, a *Pokémon Club*!

E não poderia faltar uma matéria especial sobre os 12 anos da nossa querida revista. Parabéns **Nintendo World**!

> Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



RENATO SIQUEIRA

O Big Boss da revista, que mostrou que é macho pra caramba e comeu camarões vivos no Japão. Só poderia ter habilidades de teletransporte, que seriam muito úteis...



NATALIE HIDEMI

Editora-assistente, que upou 15 levels com o fechamento dessa revista e ainda pegou a skill telepatia para se comunicar com o editor-chefe no Japão. (Quem dera!)



TÁRSIS SALVATORE

Anti-herói e destemido diagramador, é colecionador de HQs e atingiu o nirvana quando empunhou um sabre-de-luz no Wii.



SORAYA TENGAN

Diagramadora ninja que trabalha na velocidade da luz, e ainda cuida da felicidade da equipe com seus docinhos e quitutes.



LUIS ANDION

Luis é algo como o gestor de qualidade da **Nintendo World**, e sempre tem alguma coisa para reclamar. E avisa: quem não escrever direito vai tomar pilão do revisor!



ACAUÃ BARRETO

Acauã já está treinando suas habilidades em Close Quarter Combat à espera de *MGS3: Snake Eater - Naked Sample* para 3DS.



ANDRÉ ONOFRE

André está aprendendo a jogar de Toon Link no *Super Smash Bros. Brawl* aos poucos, sendo ownado pela faculdade às vezes, e esperando loucamente sua cópia de *Other M* chegar.



BRUNO LAZZARINI

Bruno se acabou no karaokê de *Disney Sing It: Family Hits* esse mês. E acabou com o sossego dos seus vizinhos também.



CARLOS OLIVEIRA

Carlos teve a árdua tarefa de chamar todos os ex-editores na **Nintendo World** para apagar as doze velhinhas do bolo de aniversário da revista.



EDSON KIMURA

Escritor e jogador, ainda vê as coisas com resolução de 256x240 pixels. Às vezes enlouquece o Renato e a Natalie por escrever demais, mas jura que não é de propósito.



FLÁVIO CROFFI

Em meio a palavras, adjetivos e textos por todos os lados, sofreu muito para plantar, colher e cuidar dos animais para o review de *Harvest Moon: Grand Bazaar* desta edição.



GIULIANO PECCILLI

Jornalista e encanador nas horas vagas, sabe que em 80% dos castelos em que joga a Princesa nunca está.



IGOR ANDRADE

Igor descobriu várias coisas bacanas ao escrever sobre os 25 anos de *Super Mario Bros.* para a **Nintendo World Online**, e está morrendo de inveja dos japoneses que têm *Super Mario Collection*.



JORGE SIMÃO JR.

Quando consegue dar um balão na biologia, aproveita para fazer matérias para a **Nintendo World Online**. Os 25 anos de *Super Mario Bros.* consumiram seu feriado!



LUCAS PATRICIO

Falido por não resistir e comprar todos os produtos do Objeto de Desejo, Lucas só espera ter dinheiro para comprar *Donkey Kong Country Returns*.



MATEUS LÔBO

Treinador Pokémon conhecido como Mattcoww. No momento está iniciando a sua jornada pela região de Isshu, para enviar informações sobre essa área desconhecida para a redação.



MANO FAIXA PRETA

O Mano é tão faixa preta e se escondeu tão bem que ninguém conseguiu contactá-lo para escrever essa frase.



MARINA VAL

Depois de varar noites para entregar tudo no prazo, Marina costuma usar cupcakes para recuperar mana e HP.



RICARDO SYOZI

Ricardo jogou tanto *PokéPark Wii* que está tentando ficar amigo dos cães na rua com as palavras mágicas "Pikachu, pika, pi!".

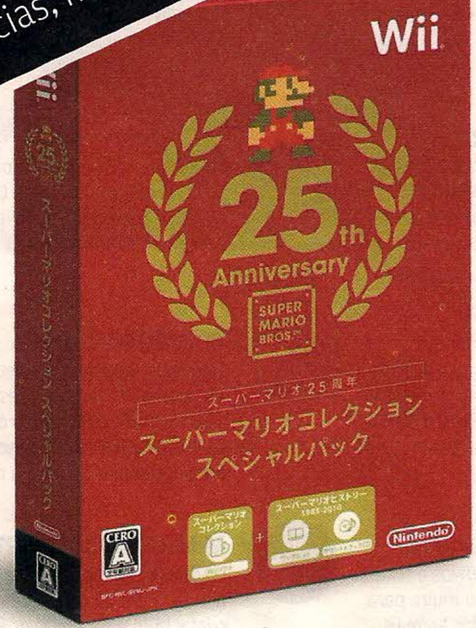
NOSSOS COLUNISTAS

Nossos jornalistas dão as caras e agitam o site da **Nintendo World**!

- Videogameologia: **http://bit.ly/Videogameologia**
- In Medias Pixels: **http://bit.ly/InMediasPixels**
- Bonus Stage: **http://bit.ly/BonusStage**
- Fala Comunidade! **http://bit.ly/FalaComunidade**
- Planeta Pokémon Online: **http://bit.ly/PPOnline**

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo mais que rola no universo Nintendo







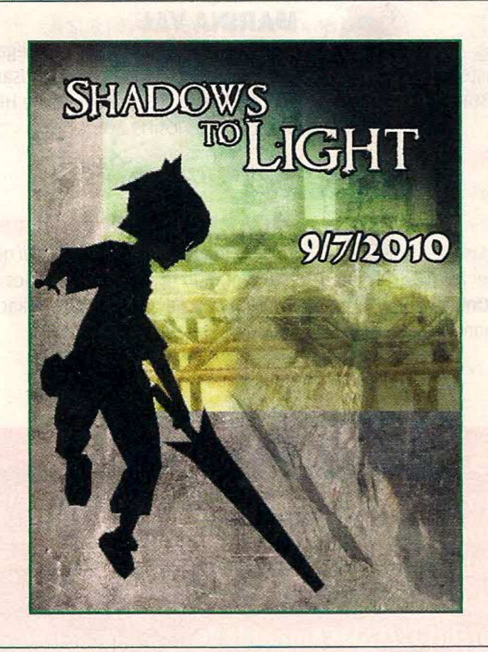


«

PRESENTE INESQUECÍVEL

Sites especiais, exposições de arte e propagandas nostálgicas ou com artistas famosos. As homenagens são merecidas, mas convenhamos. O melhor presente criado para os 25 anos de *Super Mario Bros.* é *Super Mario Collection*, que deve chegar às lojas japonesas em 21 de outubro.

Quem comprar a edição especial e limitada com os quatro jogos da série *SMB*, ganhará dois brindes inesquecíveis: um livro com detalhes inéditos da história do Mario e um CD com músicas marcantes dos jogos do encanador lançados desde 1985.



«

GAME AJUDA HOSPITAIS INFANTIS

A Hudson criou uma mobilização bacana para promover *Lost in Shadow* entre usuários do Facebook. Quem clicasse no botão Curtir (Like, em inglês) na página do jogo no site de relacionamento, faria com que a produtora doasse US$ 0,10 para uma ONG. E se a mesma pessoa trocasse a foto do perfil por uma imagem de uma sombra, seria dado mais US$ 1.

Em nove dias, mais de quatro mil pessoas participaram da Shadows to Light. Feliz com o sucesso da campanha, a Hudson dobrou os valores para US$ 0,20 e US$ 2. O dinheiro arrecadado (US$ 1.478), será usado na compra de livros, jogos e filmes para hospitais infantis.







MC POKÉMON

Pokémon Black & White chegaram às lojas e também nas lanchonetes japonesas. Quem comprou uma das versões do jogo e for a um dos McDonald's até 18 de outubro daquele país, pode fazer o download de um monstrinho para o Nintendo DS. Além disso, um restaurante da rede em Tóquio ganhou uma decoração inspirada no game. Já pensou em comer ao lado dos lendários Reshiram e Zekrom?

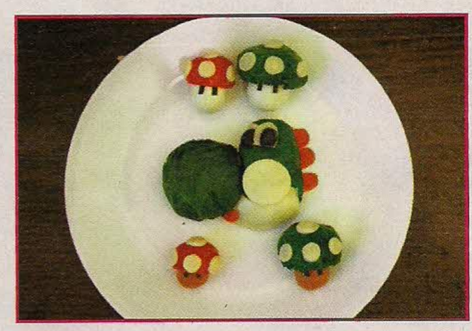




SERÁ UM DESASTRE

É difícil acreditar, mas a Rare quase recusou a produção de *GoldenEye 007* para o Nintendo 64. A produtora sabia que teria muitos desafios para criar um jogo para James Bond, pois seria seu primeiro título de tiro em primeira pessoa. E por causa dos inúmeros atrasos no desenvolvimento, o cancelamento do projeto foi cogitado. Mark Betteridge, diretor da Rare, temia que o game fosse um desastre. Sucesso de crítica, *GoldenEye 007* foi lançado em 1997 e vendeu 8 milhões de cópias.







NINTENDO DÁ UMA FOOOME

Muitos cozinheiros famosos sempre batem na mesma tecla: a apresentação do prato é tão importante quanto o gosto em si. Bom, para muitos fãs da Big N isso é totalmente verdade. Dá uma olhada nos pratos que mostramos aqui. Tem de tudo: bolo de NES, um DS feito de gohan (arroz japonês), bolinhos de mushroom. Dá até dó de comer esses pratos, mas que eles parecem deliciosos, isso sim!



MICKEY COM EDIÇÃO ÉPICA

Você já deve estar bem empolgado com o futuro game do camundongo mais famoso do mundo, certo? Agora trate de ficar ainda mais animado, pois a Disney Interactive anunciou um presente para os fãs: uma edição de colecionador de *Epic Mickey* sensacional. Nela virão skins do game para o Wii e Wii Remote, um DVD especial com o Making Of e uma linda estatueta do Mickey. Tudo junto em uma caixa única e muito estilosa. Nos EUA essa edição sairá por US$ 70,00. O game deve ser mesmo épico, né?

TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 Wii Party (Wii)
2 Metroid: Other M (Wii)
3 Inazuma Eleven 3 (DS)
4 Egokoro Kyoshitsu DS (DS)
5 Super Mario Galaxy 2 (Wii)

THE BEST
GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM SETEMBRO DE 2010

1 Metroid: Other M (Wii)
2 Professor Layton and the Unwound Future (DS)
3 Spider-Man: Shattered Dimensions (Wii/DS)
4 Batman The Brave and The Bold The Videogame (Wii/DS)
5 Harvest Moon: Grand Bazaar (DS)

OS PROCURADOS
OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 GoldenEye 007 (Wii)
2 Donkey Kong Country Returns (Wii)
3 Kirby's Epic Yarn (Wii)
4 Super Scribblenauts (DS)
5 NBA Jam (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

A melhor animação já feita de Mario no FlipNote Studio: **http://bit.ly/Flipnote**

Homenagem a Mario na Espanha: **http://bit.ly/ExpoMario**

25 Wallpapers de Mario: **http://bit.ly/25wall**

Andrew Gardikis, o recordista de SMB: **http://bit.ly/recordeSMB**

A equipe **NW** e os 25 anos de SMB: **http://bit.ly/NW_25SMB**

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

05/10 NBA Jam (Wii)
12/10 Super Scribblenauts (DS)
17/10 Kirby's Epic Yarn (Wii)
02/11 GoldenEye 007 (Wii)

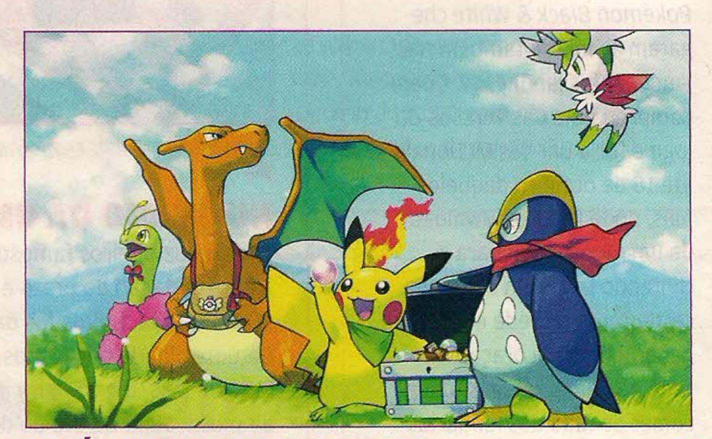
TOP SECRET

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



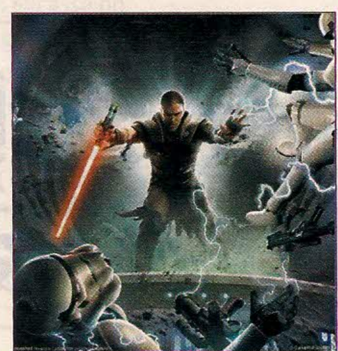
GUITAR HERO 5

Para se tornar um verdadeiro astro do Rock, veja nossos segredinhos para dar aquela turbinada no seu som
http://bit.ly/dicasGH5



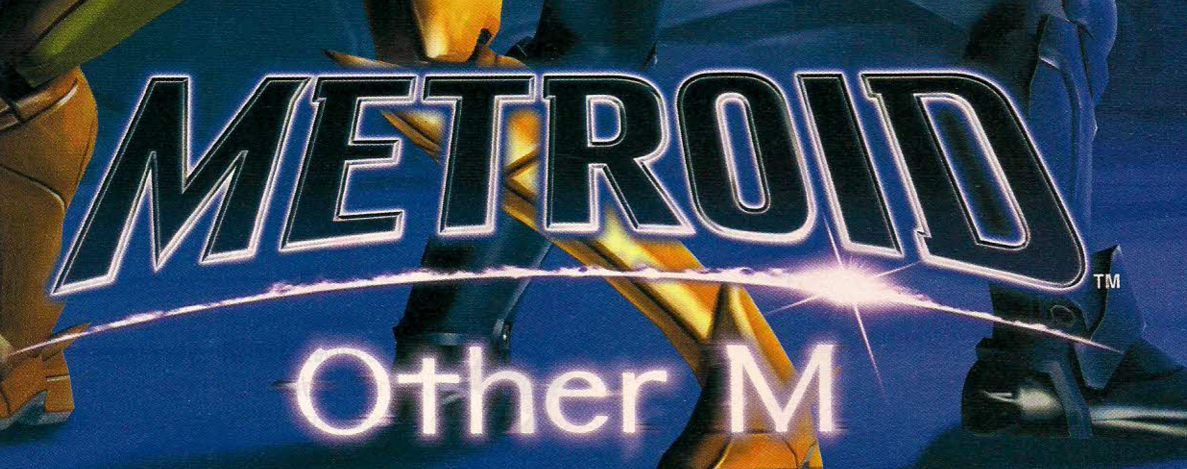
POKÉMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORER OF SKY

Preso no calabouço misterioso? Use códigos para pegar itens essenciais
http://bit.ly/dicasPMD2



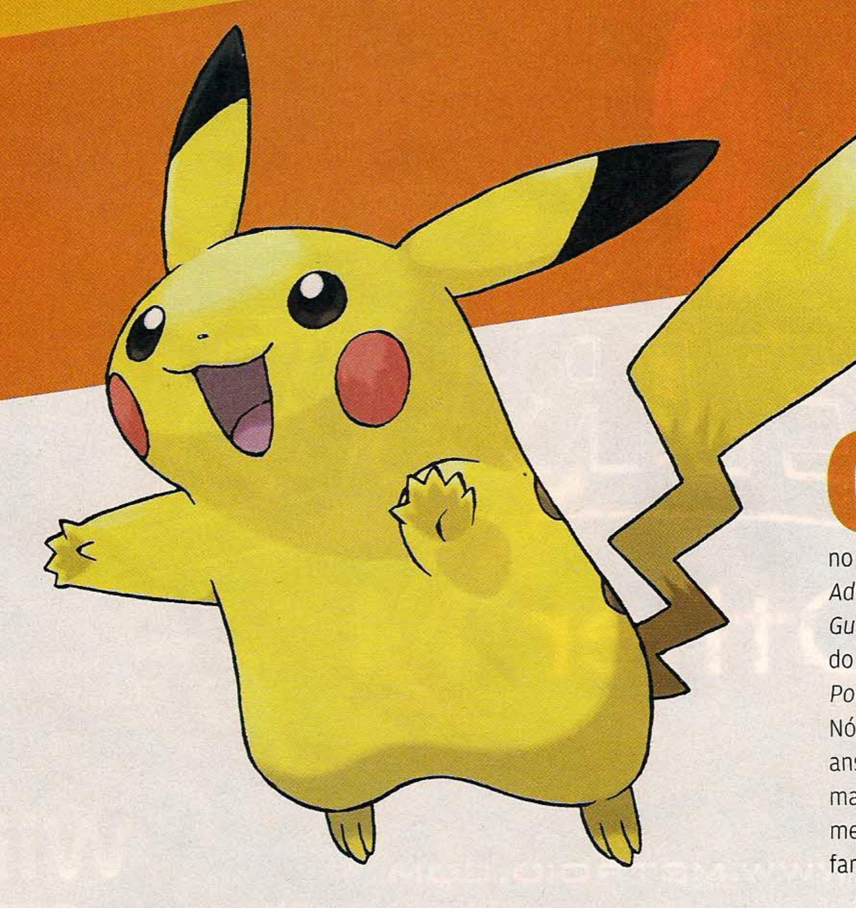
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Pegue nossas dicas para habilitar personagens e obter efeitos incríveis!
http://bit.ly/dicasSWFU


METROID™
Other M

3 VEZES POKÉMON!

LANÇAMENTOS DE MONTÃO PARA OS FÃS DOS MONSTRINHOS



Chegou tudo de uma vez! O final do ano marcou a chegada de dois grandes games no ocidente: *PokéPark Wii: Pikachu's Adventure* (Wii) e *Pokémon Ranger: Guardian Signs* (Nintendo DS), e do maravilhoso e esperadíssimo *Pokémon Black & White* lá no Japão. Nós aqui na redação estávamos tão ansiosos pela chegada destas três maravilhas que resolvemos criar esta mega-matéria sobre as criaturas mais famosas do planeta.

A GRANDE AVENTURA DE PIKACHU NO Wii

PokéPark Wii: Pikachu's Adventure traz o rato elétrico ao parque mais famoso do planeta

> Ricardo Syozi

Após a enorme decepção que *Pokémon Battle Revolution* trouxe para os fãs dos monstrinhos de bolso, a Nintendo levou um tempo até trazer Pikachu e companhia de volta para seu console de mesa. Mas será que dessa vez o game será super efetivo ou deverá voltar para seu Centro Pokémon?

Antes de mais nada é importante afirmar que *PokéPark Wii: Pikachu's Adventure* tem um público-alvo bem definido: crianças. Todo o game é feito de maneira que agrade aos mais jovens, com um visual colorido, momentos "fofinhos" e grande facilidade na jogabilidade.

No começo você deve escolher um entre oito avatares de Pikachu que melhor simboliza a sua personalidade. Logo em seguida você é apresentado a um tutorial, no qual o pássaro musical Chatot ensina os movimentos básicos do game com o Wii Remote deitado. Cada ação dos controles é explicada de forma educativa e simples. Após o tutorial, no qual você tem que tirar um Snorlax de seu caminho, você é jogado para dentro do game, e é aí que começa a genuína diversão.

COM A POKÉUNIÃO SE FAZ A POKÉFORÇA

O objetivo de Pikachu é recuperar todos os pedaços do Sky Prism que se perderam pelo imenso parque. Para isso ele precisará de toda a colaboração que puder arranjar dos Pokémon, mas ninguém lhe dará uma mão (ou uma pata, talvez?) de graça. Você deve conquistá-los derrotando-os em certas brincadeiras, como pique-esconde e pega-pega. Tudo é bem fácil de se realizar, até mesmo as batalhas contra os Pokémon mais

POKÉHISTÓRIA

Sabe aqueles filmes curtinhos que aparecem sempre antes de algum longa-metragem do Pokémon? Quando normalmente o Pikachu fica sem seu treinador (aquele rapaz gente boa, o Ash) e apenas com seus amigos Pokémon em algum lugar específico, onde muitas aventuras acabam ocorrendo e novos monstrinhos são conhecidos? Bom, a ideia de PokéPark é mais ou menos essa: não há treinadores ao redor, o que há é a interação entre os Pokémon e apenas entre eles. Tudo em forma de aventuras e mini-games.

Em um dia qualquer, o nosso querido Pikachu está passeando alegremente com seus amigos Charmander, Chicorita e Piplup quando o Pokémon lendário Mew aparece. Pikachu e seus amiguinhos caem acidentalmente em um buraco que os leva até o lindo e majestoso PokéPark, e Mew conta que os 14 pedaços do Sky Prism sumiram repentinamente. É claro que cabe a Pikachu e seus amigos começarem uma busca por todo o gigantesco PokéPark, em várias áreas diferentes, para recuperar cada um dos pedaços do item mágico, ao mesmo tempo em que tentam dar um jeito de voltar para suas casas e assim salvar o dia.

PokéPark Wii™ Pikachu's Adventure

fortes como Charizard e Blastoise. Além de trazer os Pokémon para seu círculo de amigos, Pikachu ganha bolotas coloridas que servem como dinheiro no mundo do game. Com elas você poderá realizar treinos com quatro Pokémon (Electabuzz, Ponyta, Primeape e Bibarel), que ensinarão a melhorar seus atributos como velocidade e pontos de vida. Além disso, você poderá gastar o seu rico dinheirinho com mais filme para sua máquina fotográfica e com passaportes para entrar nas missões principais, nas quais poderá obter os pedaços do Sky Prism. Enquanto Pikachu vai atrás dos pedaços, seus outros três amiguinhos também trabalham incansavelmente: Chicorita ajuda a construir uma casa na árvore no centro do parque, Piplup tenta construir um balão em forma de Pikachu para eles irem embora de volta para casa e Charmander procura por Pokéamigos para darem uma mão a eles. Tudo segue a sua progressão pela história do game: aos poucos tudo vai aumentando e ganhando melhores proporções pelo centro do parque. Cada Pokémon que você consegue fazer amizade acaba por aparecer em outros lugares para brincar mais um pouco com você.

POKÉMUNDO ABERTO

O PokéPark é imenso: possui áreas como um bosque, uma praia, uma casa mal-assombrada, um templo, uma escavação e uma montanha congelada com teleférico. Obviamente, cada uma dessas áreas possuem Pokémon específicos que condizem com o tipo do lugar. A chave aqui é a exploração, pois há certos monstrinhos em cima de árvores ou escondidos em algum canto do cenário – para ficar amigo de todos, você vai perder um bom tempo.

As áreas não estão todas liberadas desde o começo; você deve cumprir certas obrigações para abrí-las, como ajudar um grupo de Bidoof a construir uma barragem no meio de um lago. Em geral, o mundo de PokéPark pode ser considerado um Open World (mundo aberto), popularizado em games como *GTA* – quer dizer, você é livre para fazer o que quiser no parque, e assim que tiver vontade (e a possibilidade) poderá realizar as missões principais como uma corrida de obstáculos contra o Absol ou uma competição de pulo à distância. Dá para gastar muito tempo apenas brincando com outros Pokémon ou tirando algumas fotos pelas grandes áreas do game. NW

POKÉBRINCADEIRAS

Pega-pega: O Pokémon sai correndo e cabe a você pegá-lo, apenas encostando nele. Muitos são fáceis como a Magikarp e o Slowpoke, mas outros são bastante complicados como o Flygon e o Sneasel. O segredo aqui é aumentar sempre que possível seu status de velocidade com o Ponyta.
Pique-esconde: O nosso querido Pikachu fecha os olhos enquanto seu amigo Pokémon se esconde. A partir daí você tem alguns segundos para encontrá-lo. É só seguir o som que sai do WiiMote para achar o Pokémon escondido e assim vencer a brincadeira.
Quiz: Um Pokémon metido a sabichão faz três perguntas relacionadas ao mundo dos monstrinhos. Erre uma e já era: terá que começar tudo de novo.
Gincana: Uma série de obstáculos aparece enquanto você tenta chegar do ponto A ao ponto B dentro do limite de tempo. Muitas vezes haverá um Pokémon tentando atrapalhar seu percurso. Caiu? Comece tudo novamente.
Batalhas: A síntese do mundo Pokémon. Aqui você terá que derrotar outras criaturas em lutas em tempo real, desviando de suas investidas e acertando-os com seus golpes. Não se esqueça que o Choque do Trovão não funciona com certos Pokémon, como os elétricos e terrestres.

POKÉFOTOS NO POKÉCARTÃO SD

Uma das novidades mais legais e ao mesmo tempo mais saudosistas para muitos jogadores por aí é a possibilidade de tirar fotos do game e postá-las no Wii Message Board ou salvá-las em um cartão SD.
Você só precisa habilitar a câmera com o fantasminha Misdreavus, e a partir daí usar o botão para tirar fotos. Você também poderá apontar para a tela com o sensor do Wii Remote para fotos mais de perto. Essa adição lembra muito o que fazíamos em *Pokémon Snap* de Nintendo 64, um game extremamente divertido e interessante. Pode parecer algo banal, mas esse tipo de interação faz com que o game ganhe ainda mais vida e tempo de jogo. Nos divertimos muito brincando de fotógrafo com Pikachu e companhia!



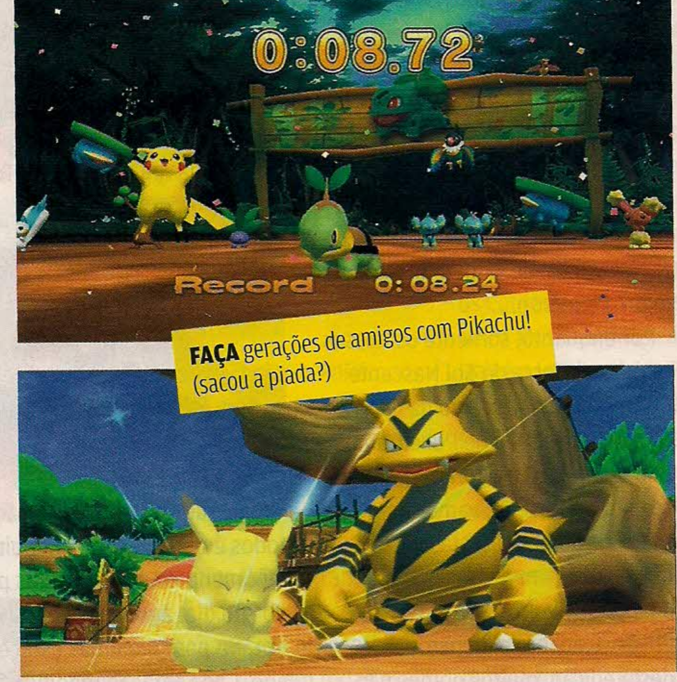
SORRIA! Fotografe seus momentos do jogo e compartilhe com a galera!

POKÉJEITO

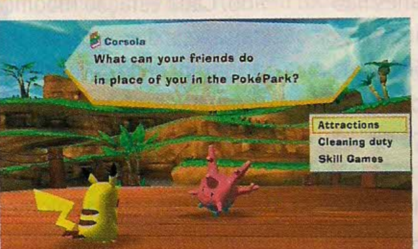
Por ser um game feito para o público infantil, *PokéPark* possui um visual bem colorido e fofo. Os cenários correspondem bem a tudo isso: há uma escultura de gelo enorme de um Piplup no meio da área de neve e há um rio de lava passando por baixo de toda a área da escavação. Há alguns serrilhados nos bichinhos e muitos deles ainda parecem ter saído dos games da série *Stadium* de Nintendo 64 ou dos sofríveis gráficos de *Battle Revolution*. Isso demonstra que já está na hora de remodelar Pikachu e cia. para gráficos de nova geração de verdade. O maior destaque, talvez, seja o fato de os Pokémon falarem. Chega de ouvir aqueles grunhidos retirados da época de Game Boy: agora ouviremos com muita animação Pikachu dizer sábias palavras como "Pikachu, pika, pi". A jogabilidade responde bem, mas a escolha de se usar o D-pad para movimentar o protagonista foi definitivamente errada. A movimentação é dura e cansa o dedo (principalmente nas disputas de pega-pega). Isso seria facilmente consertado se o Nunchuk fosse inserido no gameplay. Bom, é uma lição para uma futura sequência.

PokéPark Wii: Pikachu's Adventure oferece muito às crianças e aos fãs dos monstrinhos de bolso, mas apenas para esse público. Outros tipos de jogadores vão torcer o nariz para a fofura e facilidade do game, no qual tudo é muito divertido e colorido. Há muito o que fazer no parque, e o tédio nunca aparece!

Pokéjogue sem pokéfrescura!



FAÇA gerações de amigos com Pikachu! (sacou a piada?)





PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Creatures Inc.
Gênero: Aventura, Plataforma
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 7.5
Nota Final: 7.0

PREVIEW DE POKÉMON BLACK & WHITE!

Todos aguardam ansiosos pelo novo Pokémon, que promete recursos inéditos para uma jogabilidade incrível

> Mateus Lôbo



Cada vez que surge uma nova notícia de *Black & White* vários debates são feitos pelos jogadores, falando sobre como os recursos inéditos na série irão afetar a jogabilidade. Podemos dizer que a promessa que os responsáveis pelo jogo fizeram será realizada e estes títulos inovarão, de fato, a forma de jogar *Pokémon*.

Por enquanto, somente os nossos amigos da Terra do Sol Nascente estão tendo o privilégio de curtir a nova geração de Pokémon. Entretanto, para a gente não ficar só chupando dedo, vamos conferir todos os detalhes destas versões que estarão em nossas mãos no ano que vem. Cabe aqui uma observação: até o fechamento desta edição, muitos nomes não foram confirmados em inglês, por isso usaremos adaptações ou os nomes originais em japonês.

A nova jornada começa na região de Isshu e lá encontraremos Pokémon até então desconhecidos. Você receberá seu primeiro Pokémon da professora Araragi, primeira representante do sexo feminino a assumir o cargo de especialista Pokémon no início do jogo.

Algumas áreas são bem diferentes das que costumamos ver em outros jogos da série, como uma cidade cheia de prédios e muitas pessoas no meio da rua (no estilo de Tóquio).



CIDADE cheia de prédios

Algo que chamou a atenção de todos é que, além do já habitual fenômeno de mudança dos períodos do dia, agora será possível notar a passagem das estações do ano. Cada estação modificará as paisagens do jogo e até mesmo a aparência de determinados Pokémon. Durante sua aventura, você perceberá que o jogo tem um novo ângulo de visão, que é adotado em alguns momentos, assim como algumas cenas terão gráficos diferenciados.

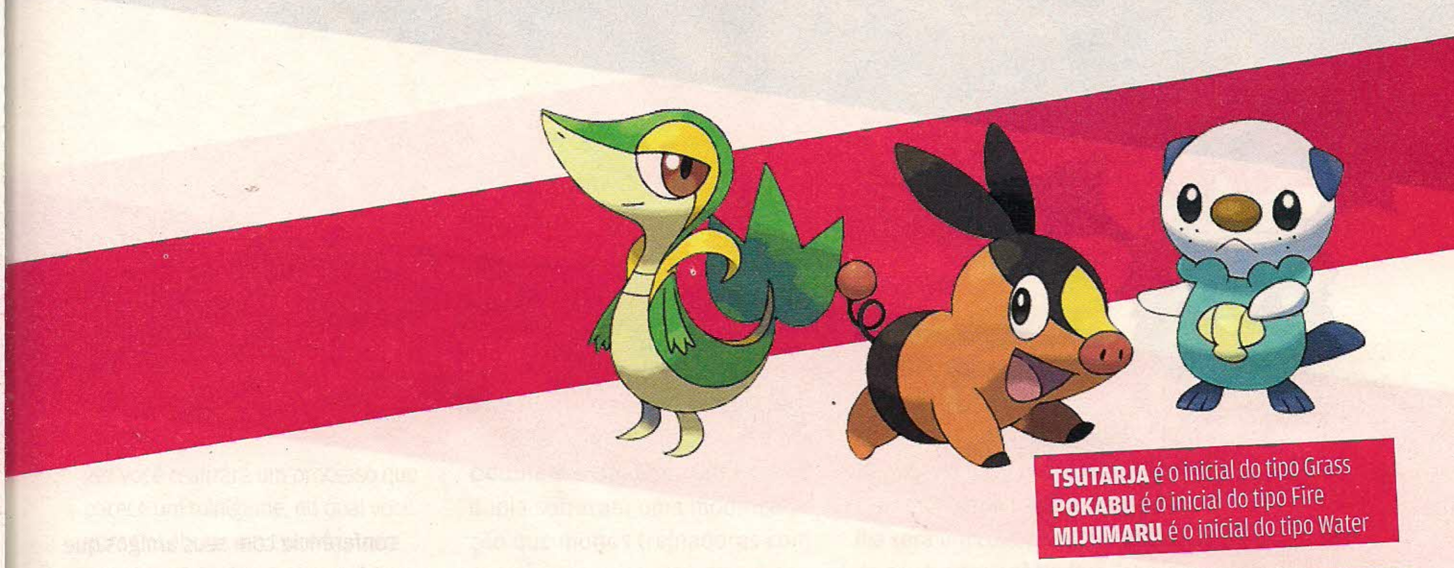
INFORMAÇÕES SOBRE O DREAM WORLD

A região de Isshu não possui um solo muito fértil para a plantação de suas Berries, por isso você terá que cultivá-las no Dream World. Todos os progressos que forem feitos nesse mundo serão passados para o seu save, assim que você selecionar a opção de sincronização com o Dream World (é necessária uma rede Wi-Fi). Além de participar de minigames que terão itens como premiação, você também poderá fazer amizade com outros Pokémon, e alguns desses seus "amigos dos sonhos" poderão aparecer em determinadas regiões de Isshu para que você possa capturá-los.

Alguns Pokémon só poderão ser obtidos dessa forma e terão Abilities diferentes, então tenha em mente que é muito importante que você de vez em quando faça uma visita à terra dos sonhos.



TENHA os amigos dos seus sonhos



TSUTARJA é o inicial do tipo Grass
POKABU é o inicial do tipo Fire
MIJUMARU é o inicial do tipo Water

NOVOS CENÁRIOS



A BLACK CITY, exclusiva da versão *Black*



A WHITE FOREST, exclusiva da versão *White*



BATTLE SUBWAY, a Battle Tower de *Black & White*

Black & White trouxeram mais algumas mudanças nos cenários da série, como o fato de alguns locais apresentarem pequenas diferenças na paisagem de acordo com a versão que você está jogando. Fora isso nós temos as áreas:

Black City

Cidade que surge apenas em *Pokémon Black*, na qual você pode conversar com alguns personagens para fazer certas missões.

White Forest

Local que só aparece em *Pokémon White* e possui uma certa variedade de Pokémon selvagens e algumas missões diferentes das encontradas na versão *Black*.

Battle Subway

O Battle Frontier foi um grande sucesso. A maior prova disso é que ele não apenas esteve presente na versão *Emerald*, mas em todas as outras versões da geração seguinte. Para não deixar os treinadores que gostaram tanto do Battle Frontier na mão, *Black & White* trazem o Battle Subway, que funciona como uma Battle Tower. Lá os treinadores podem fazer batalhas entrando dentro de trens, e assim como na Battle Tower, caso você vença sete lutas, ganhará Battle Points que podem ser trocados por itens. As modalidades de batalha continuam as mesmas: Single Battle, Double Battle e Multi Battle.

Musical Hall

Assim como o Battle Subway substitui de certa forma o Battle Frontier, os Contests foram substituídos pelos Musicals (Musicais). O Musical Hall é o local onde os Pokémon realizam sua apresentação musical. Para começar você precisa vestir seu Pokémon (assim como era feito nos Contests de Sinnoh) e logo depois começa o show! O objetivo é bem simples: o Pokémon deve seguir o ritmo de uma música que está tocando. Quanto mais fiel à música for seu ritmo, mais pontos ele irá conseguir. Isso deixará a plateia satisfeita, e ela poderá arremessar presentes para o Pokémon. Por meio do Global Link será possível fazer download de mais músicas para essa atração do jogo.

INOVAÇÕES E RENOVAÇÕES


O "MATINHO" especial

Ao sair para capturar monstrinhos, você irá perceber que há um novo tipo de "matinho". Esta nova vegetação permite que você encontre não um, mas DOIS Pokémon selvagens, transformando as lutas em Double Battle.

Ainda, alguns locais foram remanejados para facilitar a vida dos treinadores. Agora é possível acessar diretamente do Centro Pokémon o Global Terminal, que é o ponto de acesso para:


O GLOBAL terminal

Random Match: Essa opção é para quem sempre teve vontade de fazer uma batalha sem precisar combinar com outra pessoa a hora do encontro online. Esse sistema seleciona um oponente aleatório para uma luta com você pela Wi-Fi Connection.

GTS: O nosso já conhecido sistema de trocas online, Global Trade Center, poderá ser acessado diretamente do Centro Pokémon.

Global Link: Ao conectar-se com o Global Link, você poderá fazer download de planos de fundo para o seu Box, a Pokédex e o acessório C-Gear. O Global Link também tem a função de enviar uma cópia do seu save para o servidor online da Nintendo. Após o envio, você poderá entrar no Dream World por meio de um site (você precisará de um computador) para jogar alguns minigames.

Fora as novidades nos recursos Wi-Fi, também existem novas funções wireless no jogo e elas serão acessadas através do C-Gear, um acessório que é dado pela assistente da professora Araragi.

Há várias formas de interação com os outros jogadores através do C-Gear. Em um dos vídeos de divulgação do jogo, foi mostrada uma cena em que um jogador pede que o outro ajude a recuperar o HP de seu Pokémon, então por meio do C-Gear ele usa um item para restaurar o HP do monstrinho.

Confira outras funções do C-Gear:

High Link: Quem nunca imaginou que seria divertido encontrar um amigo andando por uma das cidades do jogo? O High Link é a ferramenta que realiza este desejo! Um dos jogadores receberá o outro no seu jogo. O jogador visitante terá a aparência do avatar da Union Room e poderá realizar missões variadas como esconder um item ou entregar uma encomenda. Algumas missões poderão ser feitas junto com o seu amigo para ganhar certos itens.

Live Caster: Lembram-se que ao acessar o Wi-Fi nos jogos da geração passada era possível ativar um chat de voz? Desta vez o chat não é só de voz, pois com a câmera do DSi você pode fazer uma vídeo-conferência com seus amigos que estão jogando *Black & White*! O mais legal é que não precisa ser só via Wi-Fi: o chat poderá ser ativado pelo wireless com a participação de até quatro pessoas.

CONEXÃO ENTRE AS GERAÇÕES

Assim como as versões *Diamond*, *Pearl*, *Platinum*, *HeartGold* e *SoulSilver* apresentaram a capacidade de receber Pokémon das versões da terceira geração, será possível receber os Pokémon das versões da quarta geração em *Black & White*. Sendo assim, se você quer passar algum dos seus Pokémon da versão *Emerald*, por exemplo, basta que você faça primeiro a transferência para uma das versões da quarta geração e depois faça o mesmo procedimento para *Black & White*.


POKÉCHAT no seu DSi

O local de transferência fica em um prédio no estilo do Pal Park, mas a forma de pegar os Pokémon enviados será bem diferente. Desta

vez você realizará um processo que parece um minigame, no qual você atira Pokébolas em Pokémon que estão pulando entre arbustos. O controle será feito pela tela de toque, mas uma mira aparecerá na tela de cima para facilitar o arremesso.

Como já era previsto, só será possível transferir os Pokémon da geração passada após finalizar o jogo, por isso não pense que você será capaz de receber aquela ajuda dos seus Pokémon Level 100 da sua versão antiga na hora que estiver passando pela Liga Pokémon.

BATALHAS

A cada jogo da série algumas modificações são feitas no sistema de batalha e em *Ruby* e *Sapphire* nós tivemos a adição de mais um modo de batalha, o Double Battle. Em *Black & White* teremos algumas diferenças no sistema de batalha, como o novo tipo Triple Battle (batalhas de trio).

Outras modificações também foram feitas, como a mudança do campo de visão de acordo com o golpe que for utilizado e a movimentação dos Pokémon que agora não será restrita ao momento em que eles saem das Pokébolas. Esses dois fatores juntos ajudam a aumentar o dinamismo das batalhas.

Single Battle: O modo de batalha clássico da série, em que o treinador controla um Pokémon por vez, continua o mesmo. As únicas novidades que vamos ver por aqui são as novas Abilities e itens.

Double Battle: As batalhas de dupla sofreram uma modificação que muitos treinadores com toda certeza já pensaram que poderia existir: combinação de golpes! Assim como no anime, será possível combinar os golpes do seus Pokémon, criando um novo golpe mais poderoso. Entretanto, nem todos os golpes poderão ser combinados.

Triple Battle: As batalhas de trio são a nova aposta da série. Assim como nas Double Battles, será possível realizar a combinação dos golpes. Uma característica muito forte desse modo de batalha é que a posição de seus Pokémon no campo irá afetar suas estratégias, pois o Pokémon que ficar no meio poderá atacar todos os monstrinhos do oponente, enquanto os dois que ficarem nas extremidades só poderão golpear os monstrinhos que estão à sua frente ou o inimigo do meio. Durante o seu turno é possível trocar a posição dos seus Pokémon, mas enquanto faz isso você não poderá utilizar seu golpe.


BATALHAS em trios!

Rotation Battle: Esse modo de batalha faz parte das lutas em trio, mas possui certas diferenças. Primeiramente, você envia três Pokémon para a arena, mas a batalha será um contra um. No início de seu turno você poderá "rodar" a arena, e ao fazer isso um de seus outros dois Pokémon enviados será o protagonista da batalha. O ato de "rodar" a arena não gasta o seu turno. Dessa forma é possível analisar a situação e escolher o melhor Pokémon para cada turno.

Miracle Shooter: Durante todas as batalhas no modo multiplayer será possível utilizar itens se você estiver com a opção Miracle Shooter ligada. Porém, para usar algum item, será preciso gastar um determinado número de pontos que você ganha a cada início de turno. Cada item possui uma certa quantia de ativação, para aumentar o nível de estratégia. Assim como nas batalhas do modo história, ao utilizar um item seu turno acaba.

A pequena modificação nas Double Battles, junto com a adição de dois novos modos de batalha e a opção Miracle Shooter, inovam e aumentam ainda mais o número de estratégias de batalha.

Como sempre *Pokémon* mostra que é capaz de fazer algo que muitos dizem não ser mais possível depois de tanto tempo: inovar. Esse é o principal motivo do imbatível sucesso de uma série que tem quase 15 anos! (NW)

POKÉMON RANGER: GUARDIAN SIGNS

Mais um Spin-off para a gente se divertir!

> Renato Siqueira

Na edição #132 você viu um preview de *Pokémon Ranger: Tracks of Light*, a versão japonesa do terceiro game de uma série de histórias paralelas dos monstrinhos. E *Guardian Signs* é o nome do mesmo game lançado por aqui.

O estilo e a jogabilidade destas aventuras são bem diferentes do que existe na série principal: o fundamental aqui não é exatamente colecionar monstrinhos, mas sim protegê-los. Encarnando um Ranger, a sua missão é explorar o arquipélago de Oblivia e estudar seu meio ambiente enquanto investiga as ações nefastas dos Pokémon Pinchers, uma espécie de Equipe Rocket de *Guardian Signs* que vive de caçar e capturar as criaturas. O motivo de tanta movimentação desses caras no arquipélago é um mistério.

Logo no começo do jogo você tem que escolher se vai jogar com um garoto ou com uma garota. A partir do momento em que isso acontece, o que não foi escolhido fica sendo o seu parceiro. Enviado para Oblivia, você acaba fazendo amizade com um Pichu após consertar o seu Ukelele, um violão havaiano. O Ukelele Pichu, como é chamado seu primeiro companheiro, é uma espécie existente apenas neste conjunto de ilhas.

Na sua mão, ao invés de uma Pokébola, você terá uma Capture Styler, que nada mais é do que a caneta do seu DS usada para prender os monstrinhos. Ao contornar e prender um Pokémon, ele vai parar dentro do Capture Disk. Para que ele possa ajudá-lo em sua aventura é preciso conquistá-lo desenhando um símbolo: se o desenho estiver correto, o Pokémon torna-se amigo do Ranger e usa suas habilidades para ajudar o jogador. Na lista de futuros amigos, além de Celebi, Latias e Latios, estão os lendários Raikou, Entei e Suicune. Cada um destes possui habilidades específicas, que estarão disponíveis tanto no campo de batalha quanto fora.

Agora uma das grandes novidades de *Guardian Signs*, além da Capture Styler, é o modo multiplayer exclusivo que aumenta muito o fator diversão. Assim como em *Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies*, é possível jogar com até 4 jogadores ao mesmo tempo em missões específicas usando a conexão sem fio do portátil. Para aumentar ainda mais a diversão é possível usar o modo online para o download de missões especiais e eventos, nos quais você poderá encontrar e capturar novos monstrinhos que não aparecem durante a aventura que está no cartucho.

Pokémon Ranger: Guardian Signs tem um visual muito interessante e bonito. Junte a isso a nova dinâmica criada com a caneta e o modo multiplayer e você tem um jogo digno de fazer parte do universo Pokémon. (NW)





CONQUISTE o Pokémon desenhando o símbolo correto!



DRAGON QUEST® IX
Sentinels of the Starry Skies
SQUARE ENIX





GOLDENEYE 007

FINALMENTE O MELHOR JOGO DE TIRO DE TODOS OS TEMPOS VOLTARÁ!

DEMOROU, MAS APÓS 13 ANOS FINALMENTE um dos maiores jogos de todos os tempos vai ganhar uma releitura que promete ser tão épica quanto o episódio original. Você sabe do que estamos falando: *GoldenEye 007* marcou época no Nintendo 64, em 1997, e voltará com versões impressionantes para o Wii e o portátil Nintendo DS.

Se você não conheceu *GoldenEye 007* de N64, bem, o que podemos dizer é que esse é considerado o marco dos jogos de tiro em primeira pessoa. Depois de *Wolfenstein* e *Doom*, talvez esse seja o mais importante jogo do gênero – e um dos únicos baseados em filmes que realmente mereça respeito.

A nova versão está sendo produzida em parceria entre a Activision e os estúdios da Eurocom. Ambas trabalham para que ao mesmo tempo que seja nostálgica, a nova versão tenha novidades suficientes para atrair todos os tipos de jogadores. E pelo que vimos até agora, isso será feito com primor.

A primeira diferença básica são os visuais. Depois de quase 15 anos, os gráficos precisavam ser atualizados (mesmo alguns discordando). A verdade é que o trabalho da Eurocom está ficando sensacional. Tanto as armas quanto os cenários e personagens ganharam visuais incríveis e ao mesmo tempo mantendo o estilo do original.

E antes que você franza a testa, vamos explicar por que o rosto do protagonista não está parecido com aquele da sua época – e não é culpa da maquiagem virtual! Acontece que para tornar o game mais atual, foi decidido que no lugar de Pierce Brosnan, ator que interpretou Bond na época, o protagonista terá o rosto e a voz de Daniel Craig, o atual 007.

Além disso, outras mudanças fazem de *GoldenEye 007* de 2010 um jogo diferenciado. A história continua basicamente a mesma, mas alguns detalhes foram alterados para adaptar a interpretação de Craig no papel do agente, além de inserir novas possibilidades tecnológicas não possíveis no Nintendo 64, como cenários destrutíveis e modalidades online.

Mais moderno, Bond agora usa um telefone celular de última geração para escanear fotos e documentos importantes e se comunicar com o quartel-general. A produtora também confirmou que a famosa opção de trapaças estará de volta.

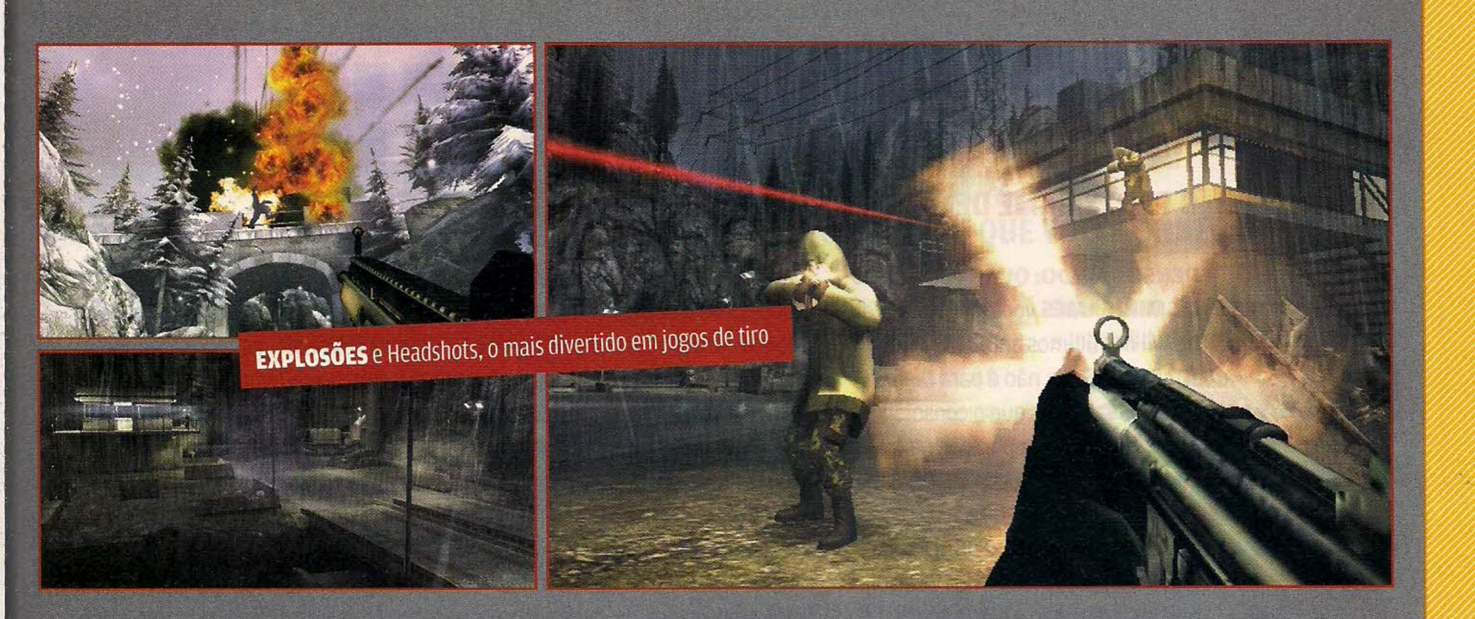
MULTIJOGADOR

Por melhor que a campanha original de *GoldenEye* fosse, o sucesso do game se deve ao modo multijogador que, na época, permitia que até quatro pessoas jogassem partidas cooperativas ou competitivas em tela dividida.

E é claro que a nova versão vai contar com modalidades multiplayers – e o melhor: online. Até

INFO

Plataforma: Wii e Nintendo DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Eurocom
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: 2 de novembro
Expectativa: Alta


EXPLOSÕES e Headshots, o mais divertido em jogos de tiro

oito jogadores poderão jogar em mais de 10 arenas, feitas para extrair o melhor da modalidade tão requisitada. Cinco delas são reedições de mapas originais, refeitos com cuidado para tornar o gameplay ainda mais equilibrado.

No total, 25 armas farão parte do arsenal dos jogadores, todas com nomes reais, tais como Walther P99, Tokarev TT-33 e a clássica SVD Dragunov. E dez personagens poderão ser escolhidos nessas modalidades: James Bond, Alec Trevelyan, Jaws, Francisco Scaramanga, Oddjob, Dr. No, Baron Samedi, Auric Goldfinger e Ernst Stavro Blofeld.

E para tornar a experiência online mais divertida, a Eurocom criou um sistema de progressão baseado em experiência ganha nas partidas, que vai desabilitando novos itens e perfumarias. Ótimo incentivo para continuar jogando pelos próximos, quem sabe, 13 anos.

E ao mesmo tempo que *GoldenEye 007* para Wii renova trazendo esses recursos que a atual geração de videogames permite, ele também terá a famosa tela dividida para até quatro jogadores se deliciarem com as modalidades multiplayer. Nada melhor que a forma clássica de se divertir, não é mesmo?

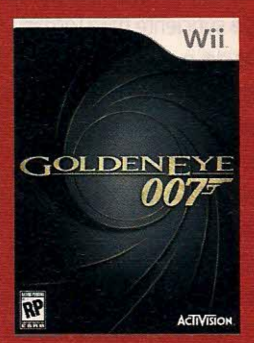
E para que nenhum jogador estranhe os controles, será possível jogar com várias combinações de comandos diferentes. Seja utilizando o Wii Remote e Nunchuck, Wii Zapper, Classic Controller, o controle do GameCube ou até mesmo o Classic Controller Pro dourado, uma raridade que será vendida junto com uma edição limitada de *GoldenEye 007* para Wii.

RENOVAÇÃO

Não conseguimos esconder nossa ansiedade para o lançamento de *GoldenEye 007*. Ainda estamos tentando acreditar que a Nintendo finalmente atendeu os milhões de fãs que pediam, ano após ano, por uma releitura dessa. Por enquanto, todas as novidades e vídeos apresentados só nos fizeram ter mais certeza de que a ideia vai dar certo.

Claro que só vamos saber se o jogo será um sucesso estrondoso ou não quando for lançado, mês que vem, mas temos total certeza de que se ele for pelo menos 50% tão divertido quanto o original, teremos um forte candidato a melhor jogo de Wii em 2010. NW

BOND, JAMES BOND



Mesmo sendo um herói que passa por várias gerações, vale a pena apresentar um pouco sobre o protagonista dessa série tão famosa dos cinemas.

James Bond é o agente 007 da agência MI6. Filho de Andrew Bond e Monique Delacroix, Bond é considerado a arma secreta mais poderosa da Rainha. A data de seu nascimento não é conhecida, mas aconteceu por volta do ano de 1968.

Bond é treinado em diversas artes marciais, como karatê, judo, jiu-jitsu, tae kwon do e boxe. Além disso, ele serviu o Exército e a Marinha e lutou em diversas missões, ganhando muito conhecimento de campo e domínio de praticamente todo tipo de arma existente.


UM ESPIÃO tem que estar preparado para qualquer missão. Até na chuva e no frio



Wii PARTY

O PARTY GAME DEFINITIVO SERÁ FEITO PELA PRÓPRIA NINTENDO



PENSE RÁPIDO: QUANTOS JOGOS DE MINIGAMES você já viu ou jogou no Wii nos últimos anos? Mais de 10? 20? 50!? Ok, não é para tanto, mas nós sabemos que o console da Nintendo é uma plataforma que constantemente recebe os chamados "Party games", títulos com pequenas atividades feitas para serem jogadas entre amigos, família e nos quais apenas a diversão é o que conta.

Mas nem sempre a boa intenção das produtoras é suficiente para tornar o jogo divertido, e estamos acostumados a nos deparar com uma imensidão de games ruins desse gênero, que muitas vezes parecem ser mais caça-níqueis do público casual do que algo feito com cuidado e inteligência.

Para mostrar quem é que manda, a Nintendo resolveu dar um basta e criar o Party game definitivo, reunindo toda a experiência que ela adquiriu nesses quase quatro anos de Wii e milhares de títulos lançados. Só faltou um pouco de criatividade no nome, mas tudo bem, *Wii Party* chegará ao Ocidente depois de quatro meses de seu lançamento no Japão.

Wii Party apareceu como um dos únicos produtos da Big N para o público casual nesse ano. E ele que é, guardadas as devidas proporções, o *Wii Fit* da vez, precisa ter conteúdo e diversão suficiente para justificar os investimentos da Nintendo em marketing e divulgação.

Você provavelmente vai reconhecer que *Wii Party* pega muita coisa emprestada de outro jogo da Nintendo muito famoso e com nome parecido: *Mario Party*. Em uma espécie de tabuleiro, os Miis precisam avançar as "casas" até chegar ao final do cenário. No caminho, participam de vários minigames que premiam o vencedor. O tabuleiro ainda possui obstáculos e armadilhas, além de recompensas. Se você já jogou qualquer jogo de tabuleiro alguma vez na vida, vai entender rapidamente as regras de *Wii Party*.

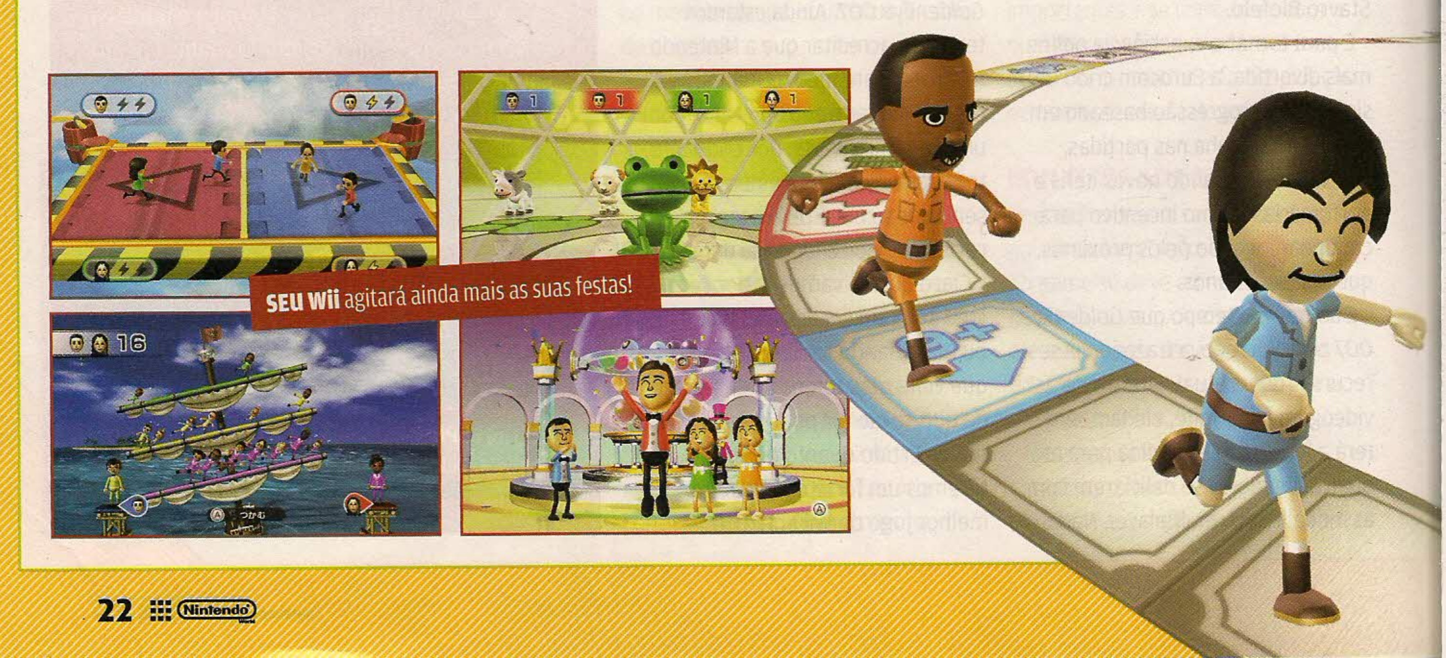
Existem modalidades para até quatro jogadores, para duplas e acesso rápido aos minigames. Além disso, um dos grandes destaques é o House Games, uma opção que muda completamente a forma de jogar e interagir com o Wii.

Em Animal Tracker, um dos jogos presentes nesse modo, os jogadores colocam o Wii Remote na mesa e precisam descobrir de qual animal, que aparece na tela, é o som que o controle está emitindo. Em Hide 'n Hunt, o Wii organiza uma versão digital do famoso "esconde-esconde". Um jogador esconde o Wii Remote na sala enquanto os demais não podem olhar. Quando o Wii dá o sinal, os jogadores procuram o controle. O jogador que escondeu o controle ganha pontos pelo tempo que o objeto permanece sem ser descoberto. Só que o Wii Remote começa então a fazer alguns barulhos para ajudar os demais participantes.

As novas formas de interação com o Wii chamam atenção ainda mais por parecerem inovadoras mesmo depois de tanto tempo – e jogos – lançados para o console. Quando o assunto é criatividade e inovação, nenhuma empresa consegue bater a Nintendo. Vamos ver se *Wii Party* vai justificar esse nosso entusiasmo todo. NW

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Party game
Lançamento: 3 de outubro
Expectativa: Alta



SEU Wii agitará ainda mais as suas festas!

PREVIEW

Wii

NBA JAM

O CLÁSSICO JOGO DE BASQUETE VOLTA DO JEITINHO QUE VOCÊ CONHECE!

"BOOM! SHAKA LAKA!" VOCÊ SE LEMBRA DESSA FRASE? Caso tenha jogado muito videogame na década de 1990, certamente vai se lembrar. Ela era pronunciada pelo narrador de *NBA Jam*, jogo de basquete que foi uma febre nos fliperamas e consoles na década passada.

Com mais de 1 bilhão de dólares arrecadados, *NBA Jam* é um dos únicos games que podem se glorificar desse feito, alcançado em 1993 nos fliperamas de todo o mundo. As versões para consoles, inclusive para o SNES, ajudaram a popularizar ainda mais as divertidas partidas de basquete em dupla com os maiores astros da liga profissional norte-americana.

Após receber diversas continuações não tão inspiradas quanto a original, a série vai voltar aos velhos tempos com uma versão para o Wii, que está sendo produzida com a ajuda de Mark Turmell, criador da série.

NBA Jam tem disputas de basquete de dois contra dois jogadores, e é possível controlar apenas um — o outro fica no comando do computador ou de um segundo jogador. E na nova versão, vão existir dois modos de jogo diferenciados: um deles é o clássico, no qual será preciso derrotar os 30 times da NBA. Além disso, grandes nomes do basquete, como Magic Johnson e Larry Bird, também vão dar o ar da graça nas disputas.

O modo Remix é a novidade. Nele, a progressão será dificultada com partidas com obstáculos diversos, como mudanças de regras (nem sempre favoráveis), itens espalhados pela quadra, trapaças, disputa contra chefes, entre outros. A equipe da EA garantiu que esse modo terá o dobro do tamanho do original, nada mal hein?

A jogabilidade será muito parecida com a do game precursor. Movimentos acrobáticos e enterradas surpreendentes. O que vale em *NBA Jam* não é a veracidade, e sim a diversão. Os personagens possuem a cabeça grande, seguindo o estilo visual antigo. Para atiçar a nostalgia, a EA também fez questão de fazer a torcida com poucos quadros de animação. Mas fique tranquilo, dentro das quadras a jogabilidade terá constantes 60 quadros por segundo. Você pode esperar por um jogo extremante fluído e divertido.

A única modificação feita na jogabilidade foi a adição de uma esquiva de bloqueios, para que o jogador atacante consiga escapar do "toco" adversário. Isso vai evitar que os mais habilidosos bloqueiem todos os arremessos e torna a precisão e paciência dos jogadores fatores primordiais para vencer as disputas perto da cesta.

Com várias referências ao original e muito conteúdo inédito, a mistura feita em *NBA Jam* promete dar muito certo. Novos visuais, jogabilidade clássica e modos de jogo atraentes. Parece que, mais uma vez, as produtoras aprenderam a escutar os pedidos dos fãs. Que continuem assim! NW

INFO

Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA
Gênero: Esporte
Lançamento: 5 de outubro
Expectativa: Média



AS ENTERRADAS de bola na cesta são um espetáculo à parte



SONIC COLORS

PODE SER O QUE TANTO SONHAMOS. MAS PODE NÃO SER

E CÁ ESTAMOS NÓS MAIS UMA VEZ PARA FALAR SOBRE UM NOVO JOGO DO SONIC. Quantas vezes você já leu aqui nas páginas da **NW** sobre as tentativas da SEGA em colocar o seu mascote de volta nos eixos? Ele, aliás, foi motivo de destaque quando ganhou sua primeira capa por aqui. Os mais novos não devem imaginar o tamanho da rivalidade entre SEGA e Nintendo nos anos 1990. Mas os tempos mudaram e agora o ouriço azul tenta, anualmente, se encontrar em um jogo novo.

Na E3 desse ano conhecemos *Sonic Colors*, o novo episódio exclusivo para plataformas da Nintendo que, ao que tudo indica, está atendendo exatamente aos pedidos dos fãs. Vamos falar primeiro da versão para Wii: utilizando visuais em "2.5D", alternando entre duas e três dimensões, *Colors* é extremamente parecido com *Sonic Unleashed*. A boa notícia é que essa semelhança se restringe apenas às fases que se passavam durante o dia, ou seja, as únicas que eram realmente boas. Dito isso, você já pode imaginar como as coisas vão funcionar: Sonic correndo e saltando em cenários coloridos e com muita velocidade. E ficamos impressionados em como a SEGA pegou bem o espírito da coisa: nas fases demonstradas, a ação acontece exatamente da forma que sempre pedimos.

Outra reclamação que parece ter sido escutada é o excesso de personagens. Em *Colors* teremos Sonic e Tails, mas a priori apenas Sonic será jogável – como nunca deveria ter deixado de ser, diga-se de passagem. O enredo conta mais um plano maluco do nefasto Dr. Eggman que construiu um parque temático unindo vários planetas e utilizando os poderes de criaturas conhecidas como Wisps.

Para salvar o mundo novamente, Sonic e seu fiel escudeiro multicaldas partem para esse parque e contam, durante o progresso na aventura, com a ajuda dos Wisps que salvarem. E aqui é que acontece a grande diferença na jogabilidade de *Sonic Colors*. Cada Wisps possui uma cor diferente que empresta ao nosso protagonista um poder único. O Wisp amarelo, por exemplo, permite que Sonic use uma broca para cavar em locais com terra e achar itens escondidos. O Wisp branco dá um boost de velocidade para o ouriço, o laranja transforma Sonic em um foguete etc.

No Nintendo DS a aventura acontecerá como em *Sonic Rush*, explorando as duas telas para estender os cenários e a ação. Cada versão possuirá Wisps exclusivos: o vermelho no DS (que transforma Sonic em uma esfera de fogo) e o rosa e verde no Wii (bola de espeto e flutuação, respectivamente).

Algo que chama bastante atenção em *Sonic Colors* é um modo cooperativo. Desde *Sonic 2* não colocamos muita fé em modalidades desse tipo na série. Só que, ao contrário do clássico episódio, dessa vez não será possível jogar a aventura principal com dois jogadores. O Co-op vai limitar-se a fases nas quais dois "Sonic robóticos" precisarão cooperar para sobreviver e utilizar seus poderes para ultrapassar obstáculos. As fases cooperativas, porém, só vão poder ser acessadas ao encontrar itens secretos no modo principal. Essa foi uma decisão da qual não entendemos muito bem.

O jeito é esperar *Sonic Colors* chegar para saber se ele será apenas mais um jogo da série a quase chegar lá ou vai nos surpreender. Desta vez, preferimos não arriscar. NW

INFO

Plataforma: Wii e Nintendo DS
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Ação, Plataforma
Lançamento: 16 de novembro
Expectativa: Alta





ESSAS TELAS nos deixam esperançosos, não?

PREVIEW

DS

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

O RETORNO TRIUNFAL DE LINK E EPONA EM TRÊS DIMENSÕES

JÁ FAZ MAIS DE DOIS MESES DESDE A APRESENTAÇÃO DO NINTENDO 3DS NA E3. A grande surpresa, no entanto, foi a promessa de títulos como *Metal Gear* e *Street Fighter*, que iriam se aproveitar dessa nova tecnologia que dispensa o uso de óculos especiais. Mas a Nintendo queria surpreender ainda mais os seus fãs. Que tal então trazer um de seus maiores sucessos, um título que mudou toda uma geração de jogadores e que ainda hoje é visto como um dos melhores games de todos os tempos? Pois é, ficamos embasbacados ao ver a demo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para o 3DS.

Após gritarmos, festejarmos e cantarmos a musiquinha de Lost Woods de tanta alegria, começamos a imaginar quais vantagens as três dimensões poderiam trazer para *Ocarina of Time*. São muitas. Várias. Infinitas.

Você, leitor da **NW** e fã da Nintendo, provavelmente já se aventurou pelo reino de Hyrule, certo? Então imagine as primeiras cenas pós-título de *Ocarina of Time*. Link tem pesadelos sobre uma noite de chuva. Um raio cai do céu e o portão de um castelo se abre. De lá saem dois cavalos, um em disparada e outro para de encontro com o garoto. Enquanto Link continua tendo pesadelos, a fada Navi é encarregada de encontrar o herói e acompanhá-lo até a Deku Tree. Nesse momento ocorre uma das cenas mais interessantes do jogo, em que a câmera é fixada na visão da fada durante seu voo sobre a floresta Kokori até encontrar Link.

Agora tente imaginar todas essas cenas em três dimensões. O pesadelo de Link fica tão real que a chuva parece sair da tela, o portão do castelo se abre e o ambiente ganha profundidade. Já durante o vôo de Navi, é possível enxergar a real distância entre ela e o chão, ou a garota pela qual a fada passa por entre as pernas, ou então a cerca na qual ela colide. Todas essas famosas cenas de *Ocarina of Time* ganharão mais detalhes, vida e profundidade.

Além do ambiente, o sistema de itens deverá sofrer alterações consideráveis com a mudança de console e a adaptação ao 3D. O primeiro exemplo claro é o uso da tela de toque do portátil para a troca de armas, poções e até mesmo de botas. Isso significa que metade do tempo gasto no templo da água para a troca de botas poderá ser melhor aproveitado. O modo de usar itens também deverá mudar. Imagine ativar a Lens of Truth para revelar objetos invisíveis e estes aparecerem bem na frente de seus olhos, ou então usar o Mirror Shield para refletir a luz que sai da tela em várias direções.

São infinitas as possibilidades com o novo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*. Considerando o game como um de seus maiores sucessos, a Nintendo certamente fará um excelente trabalho e ainda obrigará milhares de fãs a comprarem o portátil apenas para controlar Link mais uma vez. NW

INFO

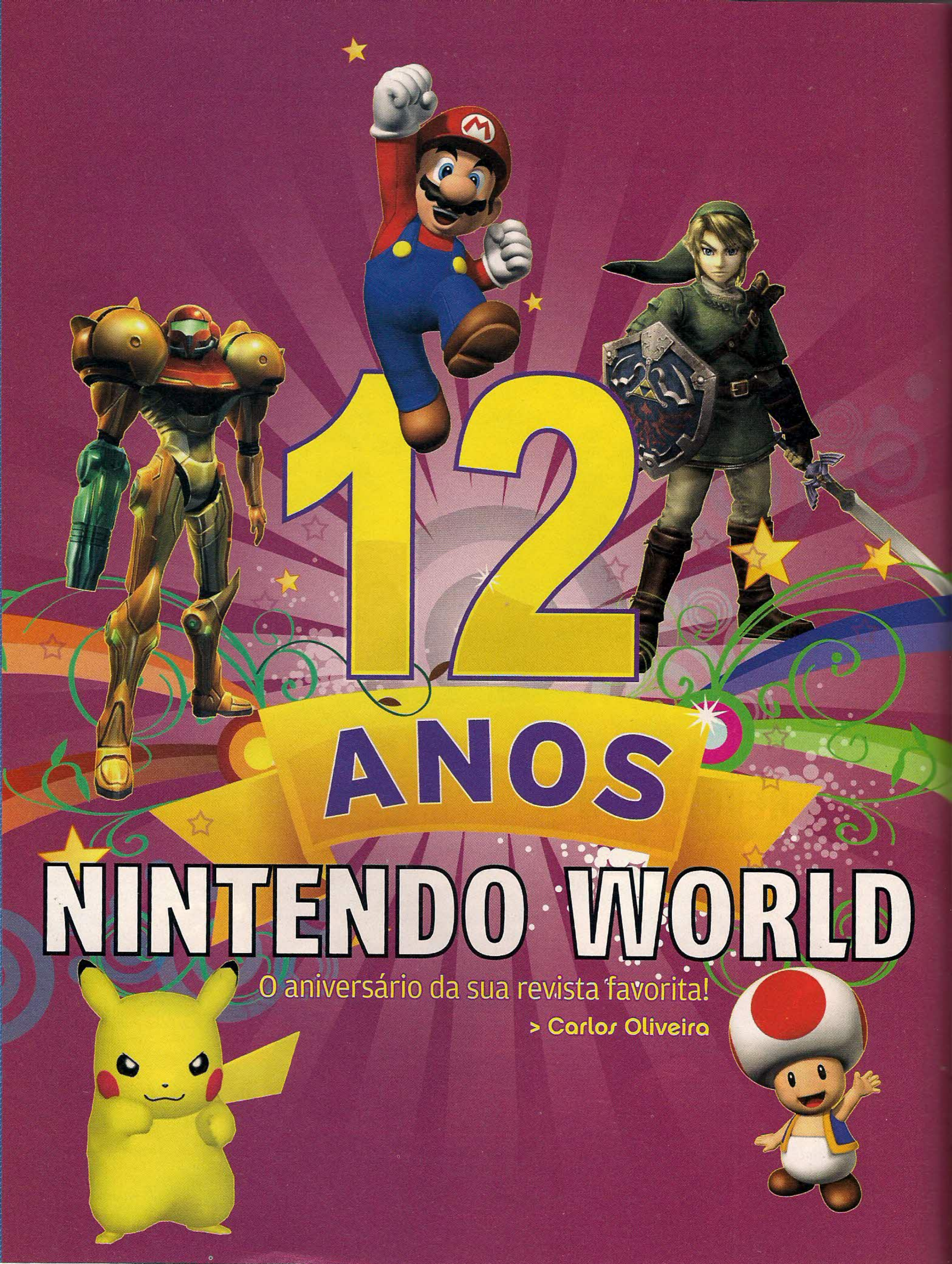
Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação, Aventura
Lançamento: Não divulgado
Expectativa: Alta



EM 3D, a sensação de correr com Link e Epona por toda Hyrule ficará mais forte ainda




OFÍCIO DESIGN
REVOLUTION
GAMES
EXPRESS


12
ANOS
NINTENDO WORLD
O aniversário da sua revista favorita!
> Carlos Oliveira

É aniversário de 12 anos da **Nintendo World**! Não é porque ela atingiu a adolescência só agora, contudo, que ela tem pouca história nas costas.

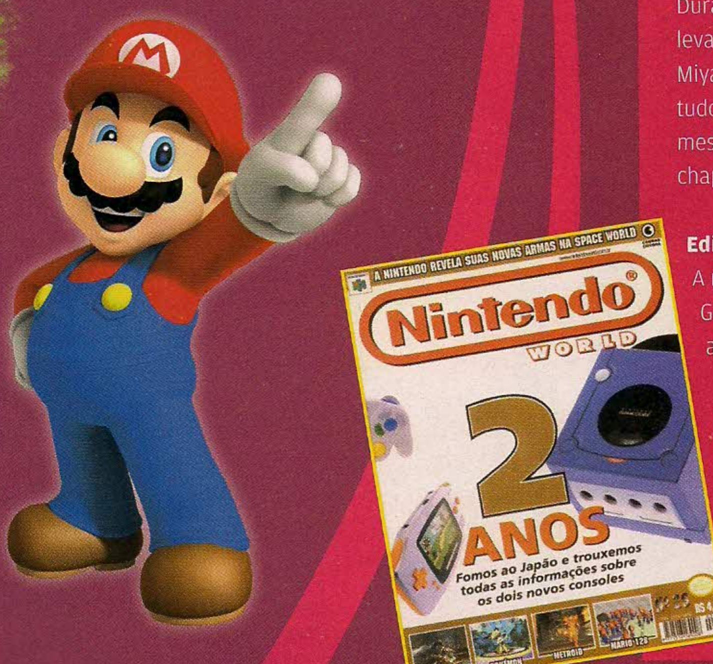
Para comemorar e resgatar esse passado, conversamos com aqueles que conhecem a revista melhor do que ninguém. São pessoas que escreveram muito, entrevistaram os grandes, coordenaram equipes e passaram madrugadas revisando textos para garantir a edição do mês na banca: são os antigos (e atual) editores da **Nintendo World**!

Devo dizer que fazer essa matéria foi uma experiência e tanto! A figura do editor foi se tornando mais clara para mim, ganhando voz, criando rosto, materializando-se. E está tudo aqui. Espero que, com esses depoimentos, tanto o leitor veterano como o novato conheçam um pouco da história da revista por meio daqueles que mais entendem do assunto.

Duas notas obrigatórias: a edição da **NW** muitas vezes é colaborativa, então nem sempre é 100% correto dizer que só uma pessoa a editou. Também, o André Forastieri sempre atuou, na prática, como editor-chefe.

Agradecimentos ao Ronny, ao Orlando, ao Pablo, ao Odair, ao Testa, ao Eric, ao Trivella, à Bia, ao Forastieri e, especialmente, ao Renato, por me apresentar a esse pessoal maravilhoso!

E agora, chega de formalidades: leiam um pouco dos 12 anos da história da **Nintendo World** pelas palavras daqueles que a fizeram!



ODAIR "JUNECA" BRAZ JUNIOR



Por que "Juneca"?
Não tem nada a ver com games. Juneca era um grafiteiro famoso nos anos 1980 por ter sido caçado pelo então prefeito Jânio Quadros. Como meu nome é Junior, acabou indo pra Juneca, e me chamam assim até hoje.

Editou
Comecei como editor na nº 6 (o Forastieri editou as primeiras) e fui até a nº 26, mas fiz muitas revistas, já que trabalhei de 1999 a 2007 com ele. Embora nesse período todo houve momentos em que eu não estava na edição das revistas, para me dedicar mais aos sites da empresa.

Como foi a experiência?
Na época em que ela surgiu, eu estava na Abril fazendo a *Ação Games*. Todo mundo ali na redação da *Ação* achava que a **NW** não iria dar certo por ser uma revista dedicada apenas às plataformas da Nintendo. Daí, logo depois eu passei a editar a **NW** e em poucos meses ela ultrapassou não só a *Ação Games*, como também a *Supergame Power*. Fizemos a **NW** ser a publicação mais vendida do mercado de games no Brasil.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
Em geral as matérias mais difíceis eram os detonados gigantescos. Dava muito trabalho para editar, para pegar fotos, para conferir se estava tudo certo.

Caso curioso na época de editor
Durante uma edição da E3, se não me engano em 2001, levamos vários CDs de Bossa Nova para presentear o Miyamoto. Encontramos com ele numa festa e demos tudo. Outra coisa engraçada, também durante essa mesma E3, era ver um dos caras da equipe dele vestindo chapéu de caubói e roupa com estampa de tigre. Bizarro.

Edição favorita e por quê
A nº 25, com a cobertura que fiz do lançamento do GameCube no Japão, em 2000. Foi muito legal ter ido até lá para ver tudo em primeira mão.

Projeto editorial
Na época, a gente queria fazer um trabalho bacana para o nintendista. Esse público é muito fanático e adora os videogames da empresa. Nossa intenção era justamente tratar esse cara do jeito que ele merecia e acho que conseguimos isso. Pelo menos se levarmos em conta o sucesso da revista na época.



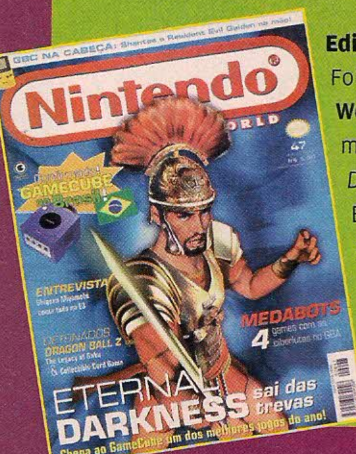
EDUARDO "TRIVAS" AUGUSTO TRIVELLA

Editou
Trabalhei uma época na Gradiente avaliando a revista, sendo editor-assistente até a nº 26 e em outras edições.

Como foi a experiência?
Muito enriquecedora, a **Nintendo World** foi meu primeiro contato com o jornalismo e me ensinou muita coisa.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
O que existe de mais difícil em uma revista de games sempre foi, e sempre será, em minha opinião, editar detonados. Eles geralmente chegam em cima da hora, são gigantes e, na maioria das vezes, o detonador não escreve tão bem quanto joga (ou com a atenção necessária, já que está jogando a mil e escrevendo a dez mil por hora).

Caso curioso na época de editor
Um leitor que veio de ônibus lá do Nordeste, só para conhecer a equipe da **Nintendo World**. Enfrentou 17 horas achatando o poposão no busão, ficou menos de meia hora no prédio e voltou para a rodoviária para mais 17 horas de sofrimento na volta para casa. Não me lembro o nome dele, mas agradeço de coração o esforço. São casos assim que fazem a gente ter orgulho do que faz. Se você estiver lendo isso, rapaz de coragem, meu muito obrigado por uma lembrança que carregarei para sempre.



Edição favorita e por quê
Foi a edição da **Nintendo World** nº 47, que tem uma matéria especial de *Eternal Darkness*, de GameCube. Essa foi a primeira oportunidade que tive de ir às ruas para dar uma cara diferente à matéria.

RONNY "MARIMBONDO" MARINOTO



Por que Marimbondo?
Porque o Eduardo Trivella era muito meu amigo, mas costumava entregar os textos em cima da hora e eu ficava nervoso. Daí ele me chamava de Marimbondo em vez de Marinoto.

Editou
Nºs 40 a 59, 82

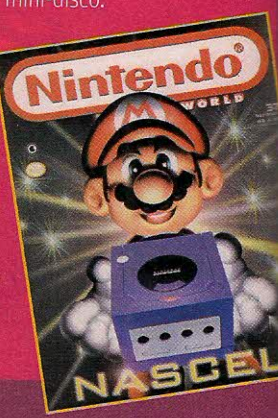
Como foi a experiência?
Editar a **NW** faz você se sentir todo-poderoso. Afinal, o editor decide todas as matérias que vão compor a revista que chegará às mãos dos leitores. O mais legal é escolher a capa – a "cara" da revista é muito importante. O leitor Nintendo é diferenciado, mais apaixonado e dedicado. Ser editor da **NW** é uma grande satisfação e responsabilidade.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
Difícil? Ficar mais de uma semana jogando *Zelda Ocarina of Time* pode ser considerada uma tarefa difícil? Passar dez horas seguidas capturando e evoluindo *Pokémon* é algo que podemos citar? Não para mim, e imagino que também não seriam tarefas difíceis para 99% dos leitores. Difícil era ter que aumentar o preço da revista por causa do aumento no preço do papel ou dos serviços gráficos e ter de explicar isso ao leitor.

Caso curioso na época de editor
Era curioso o fato dos leitores tentarem adivinhar quem respondia a seção de cartas. Aliás, os emails e cartas dos leitores eram sempre surpreendentes. Vocês nem imaginam quantas pessoas escreviam pedindo um emprego na revista.

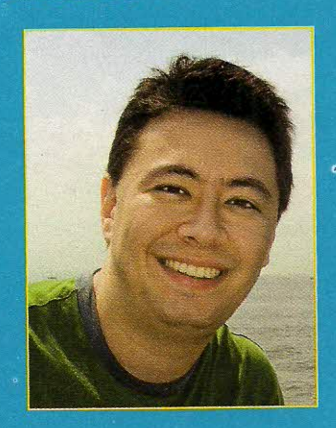
Edição favorita e por quê
A nº 37, com Mario apresentando o GameCube aos leitores brasileiros. O console representava o próximo passo da Nintendo em termos de console e tecnologia – o mini-disco.

Projeto editorial
O objetivo é fazer sempre a melhor revista e isso envolve a participação dos leitores, que são os "juízes". Durante o período em que editei a **NW**, era obrigatório manter os canais de comunicação com os leitores, ouvir suas ideias e observações, bem como garantir a sua participação.



A EQUIPE DA NINTENDO WORLD entre 1998 e 1999. Figuras importantes como André Forastieri, Marcelo Del Greco, Rogerio Motoda, Odair Braz Junior, Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa!

PABLO MIYAZAWA



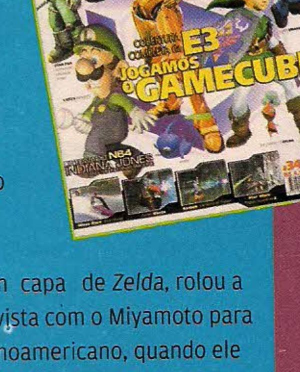
Editou
Nºs 27 a 48, 60 a 69

Como foi a experiência?
A equipe era grande e fazíamos várias revistas, então cada um ajudava um pouco. Era um esquema diferente de editora grande, que tem equipe fechada para cada revista.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
A primeira E3, que cobri em 2000, foi muito desafiadora porque eu não sabia o limite da matéria, então fiz mais do que precisava. Joguei todos os games da Nintendo que havia na feira, por pelo menos cinco minutos cada. Era mais fácil porque só tinha de N64 e GameBoy, mas com o tempo vi que não precisava de tanta dedicação – naquele ano, escrevi umas 20 páginas só sobre os jogos.

Caso curioso
Fizemos um sorteio de 50 Game Boys com *Pokémon* – para ganhar, era preciso acertar o nome de três monstros. Só que não imaginávamos que chegariam tantas cartas: estimo que recebemos entre 70 e 80 mil! Todo dia, íamos ao correio pegar sacos e sacos recheados de cartas. No dia do sorteio, fizemos uma montanha delas no estacionamento da editora e vários leitores vieram acompanhar. Foi muito divertido, a rua toda parou para assistir. Mas depois tivemos que limpar tudo, sem moleza.

Edição favorita e por quê
A nº 34, que hoje é uma edição rara e que teve uma das coberturas mais legais da E3. Vimos o GameCube pela primeira vez, foi bem impactante. Além disso, a revista estava com um projeto gráfico novo e muito bonito.

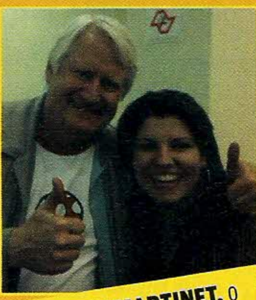


Na nº 83, com capa de *Zelda*, rolou a primeira entrevista com o Miyamoto para um veículo latinoamericano, quando ele falou sobre o então Revolution. Durou quase uma hora e foi mágico, porque sabíamos que ninguém mais daria nada parecido.

Projeto editorial
Na época, a gente não tinha muita consciência do que queria, porque tudo o que fazíamos era muito inédito. Hoje, eu sei que a **Nintendo World** ajudou a criar o que atualmente se chama de jornalismo de games, que tornou padrão as publicações especializadas serem feitas por jornalistas que jogam e conhecem o assunto.

BEATRIZ "DONA BIA" SANT'ANA

Por que "dona"?
Todo mundo sempre me chamou de Bia, mas o Trivella costumava me chamar de Dona Maria na redação.


CHARLES MARTINET, o dublador de Mario, e Bia

Editou
Acompanhei o término da nº 69 como editora e editei da nº 70 a nº 72, em 2004.

Como foi a experiência?
Foi sensacional. Um dos períodos em que trabalhei com games que mais me diverti. Eu contava com o Eric Araki como editor-assistente e foi uma época muito boa.

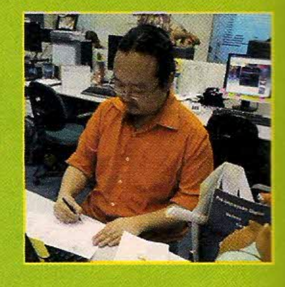
Caso curioso na época de editora
Na época eu era a única mulher em games na redação. Então, quando minha foto foi publicada na **EGM Brasil** e depois na **NW**, foi meio bizarro ler alguns comentários do tipo "Ah, você não joga nada, mulher não sabe jogar", essas coisas. Foi engraçado porque mostra o quanto os leitores e o mercado de games evoluiu. Hoje em dia, meninas jogadoras é a coisa mais normal do mundo. Acho que na época os leitores estranharam por ter uma mulher cuidando da publicação inteira, e não apenas colaborando ou fazendo um review fofinho, por exemplo.

Edição favorita e por quê
A nº 69, dos 15 anos do Game Boy, porque foi supertrabalhosa pelo tema, e pela criação da capa em si. Lembro-me de ter ficado até muito tarde na redação. Não havia mais ninguém no prédio da editora, o dia de trabalho havia sido longo e cansativo, mesmo assim não dava vontade de ir embora. Só queria acompanhar o processo de criação da capa, dos detalhes das matérias, do fechamento. Como foi uma das primeiras edições da **Nintendo World** que acompanhei bem de perto, já assumindo o cargo de editora, foi uma sensação incrível.



ERIC ARAKI

Editou
Nºs 73 a 81, 83 e 84

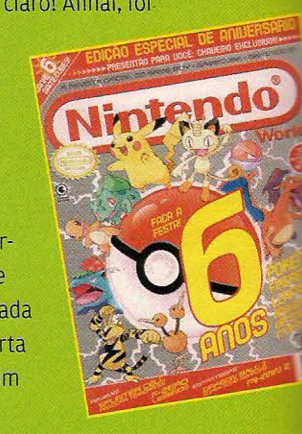


Como foi a experiência?
Foi um período gostoso de mudanças. Tinha herdado a revista da Bia, e todos se perguntavam se os leitores não ficariam chocados por se verem diante de alguém como eu, tão polêmico e desordeiro, tomando as rédeas de uma revista tão conservadora. Foi uma boa experiência, e marcou meu último trabalho na editora.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
Eu não havia nem entrado na **Nintendo World**. Tinha acabado de me desligar da redação da concorrência, e o Renato me pediu para visitá-los. Lá, conheci o Pablo e veio a proposta de fazer um "detonadinho" do *Link's Awakening*. O resultado: uma estratégia completa, com dicas para os chefes, mapas de cada mundo montados telinha por telinha, horas de sono perdidas e experiência em programas de edição de imagem. Fui contratado pouco depois. Bem mais pra frente, em uma conversa de bar, o Pablo contou sua reação. "O que uma pessoa dessas está fazendo fora da nossa equipe!?"

Caso curioso na época de editor
No projeto da primeira edição sob minha batuta, havia uma seção chamada "Cantinho do Yamauchi", na época presidente da Nintendo. Ele sempre foi conhecido por sua postura conservadora, suas exigências excêntricas e, claro, por sua carranca. Todos os meses, contaríamos curiosidades sobre vossa majestade imperial. Neste primeiro número, mostraríamos as mais diferentes expressões do então presidente. Nem preciso dizer que a ideia foi vetada!

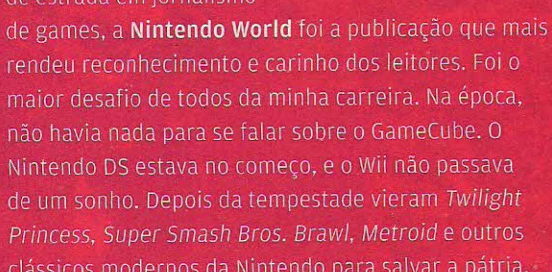
Edição favorita e por quê
A nº 73, a primeira que editei, claro! Afinal, foi a prova de fogo para conferir como o público reagiria ao novo projeto. Felizmente gostaram e aprovaram.



Projeto editorial
A **NW** sempre foi muito conservadora. Compreensível, por se tratar de uma publicação voltada para os fãs. A ideia era dar certa atitude, ser "cool", mas com um leve toque de pimenta.

RONALDO "MR. FREEZE" CARLINI TESTA

Editou
Nºs 85 a 108



Como foi a experiência?
Nos meus mais de 10 anos de estrada em jornalismo de games, a **Nintendo World** foi a publicação que mais rendeu reconhecimento e carinho dos leitores. Foi o maior desafio de todos da minha carreira. Na época, não havia nada para se falar sobre o GameCube. O Nintendo DS estava no começo, e o Wii não passava de um sonho. Depois da tempestade vieram *Twilight Princess*, *Super Smash Bros. Brawl*, *Metroid* e outros clássicos modernos da Nintendo para salvar a pátria.



Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
Nenhuma matéria foi tão difícil a ponto de ficar marcada no cérebro. Uma curiosa foi quando começaram a surgir os detalhes do Wii Remote. Lembro-me que o Pablo ficou sabendo dos detalhes às 3h da manhã. A revista estava fechada, mas conseguimos preparar uma matéria no dia em que iria entrar na gráfica. Foi quase um "parem as máquinas".

Caso curioso na época de editor
Um caso inesquecível foi receber a visita de um garoto que devia ter uns 9 anos na época, que pegou até ônibus de viagem a fim de conseguir um Pokémon especial para a versão *FireRed*. Além dele, o nosso leitor-farmacêutico, José Luiz, de Ubá, nos mandava coisas inusitadas como recortes de jornais, fotos da festa da Nintendo que preparou para o cachorro e quadros da turma do Mario. Os fãs da Nintendo são surpreendentes.

Edição favorita e por quê
As que trouxeram *Final Fantasy III* (nº 103) e a dupla dos Pokémon Dialga e Palkia (nº 102). Mas só porque todas as seções da revista já estavam estabelecidas e prontas para serem abastecidas por novas matérias. Sempre gostei um pouco mais de cada edição que ficava pronta. Rolava uma espécie de devoção, era o mínimo que eu podia fazer em troca de todo esmero e magia que a Nintendo emprega em cada jogo novo que faz.



ORLANDO NAKAHARA ORTIZ

Editou
Nºs 109 a 127


ORLANDO e Eiji Aonuma

Como foi a experiência?
Foi um enorme prazer editar a revista oficial da Nintendo no país. Pude conhecer pessoas maravilhosas, fazer grandes amigos e mostrar o meu trabalho em uma revista de renome, que marcou época e que tem grande valor sentimental para os fãs.

Qual foi a matéria mais difícil? Por quê?
Não acredito em matérias difíceis. Acho que elas são "mais" ou "menos" trabalhosas, mas todas requerem afinco, capricho e criatividade. Não acreditei na capa do *Ben 10*, a edição nº 117, mas a matéria foi muito bem escrita, mesmo com o tema incompatível com o que os leitores queriam.

Caso curioso na época de editor
Quando assumi a **NW**, a revista não contava mais com o apoio da *Nintendo Power*. Por isso e por pedido dos leitores, nenhuma das "minhas" edições contava com conteúdo traduzido. Ou seja, havia mais trabalho ao pautar os redatores, bolar matérias interessantes e pesquisar os assuntos relevantes para o público brasileiro.

Edição favorita e por quê
Sem dúvida, foi a nº 118, de férias. Era época de início de ano, haviam poucos assuntos legais para explorar e tivemos de bolar matérias divertidas.

Projeto editorial
Sempre bolei matérias que serviriam como "arquivo eterno", com referências que o leitor pudesse ler e reler no futuro e se divertir com informações bacanas, além de favorecer o conteúdo retrô, pois nem todo leitor tem dinheiro para comprar os consoles e portáteis atuais.

O que você esperava que a revista passasse para o leitor?
Com o advento da internet, sabemos que a informação chega com mais rapidez às mãos dos jogadores. Assim, sempre pensei em oferecer serviços que não são possíveis na web. Exemplos são o retrô de *Final Fight* e a matéria explicativa sobre WiiWare e Virtual Console.

RENATO "PENPEN" SIQUEIRA

Penpen?
Chamavam-me de Penpen há 10 anos na redação e hoje continua o mesmo! O apelido era o nome de um game que na época quis usar como endereço de email.

Edita
Comecei a editar na nº 128, mas fiz parte da equipe de 2001 até 2004, mais ou menos como freelancer.

Como é a experiência?
Ah, eu já adorava a Nintendo! Começar a editar a revista só me fez ter mais contato com a empresa e com as pessoas que trabalham nela. Conhecer toda essa gente é o mais gratificante.

Qual foi a matéria mais difícil até agora? Por quê?
A matéria mais difícil até o momento foi o detonado de *Metroid* que entrará na próxima edição (nº 139). Resolvi fazê-lo, mas fui convidado para ir à Tokyo Game Show antes de terminá-lo, o que me fez trabalhar feito louco até a véspera da viagem.



MEU PRIMEIRO trabalho na **NW**, em 2001, como redator e repórter da revista. Clássico!

Caso curioso
Depois da entrevista com os produtores de *Metroid: Other M*, fomos tirar uma foto juntos para a matéria. No momento do flash eu percebi que eles estavam muito sérios e disse: "Ei, assim não dá! Vamos todos fazer caretas!" A imagem que foi publicada na revista é de uma das caras que fizemos. Essa seção de fotos rendeu umas boas gargalhadas.

Edição favorita
A nº 130, porque tem a entrevista com Charles Martinet. Ele foi o primeiro contato com alguém importante da Nintendo e aproveitei esta entrevista para convidá-lo a vir ao Brasil. Ele viajou até São Paulo para o GameWorld 2010 e nós ficamos amigos. De vez em quando nos falamos por telefone.

Projeto editorial
Hoje, a revista está passando por algumas alterações. A tendência é criar uma amálgama entre a revista e o site para que os dois andem juntos. NW



SUPER SCRIBBLENAUTS

Aqui não existe protagonista. O herói é a sua criatividade!

> Flávio Croffi

Estacionamento de trailers incandescente fumarento invencível. Este é, até agora, o maior objeto que encontrei em *Super Scribblenauts*. Como você já deve ter notado, o game conta não só com coisas como palavras, mas também com adjetivos para esses objetos criativos. Significa que agora você pode criar o elefante cor-de-rosa ou até mesmo uma caixa de fósforos feliz!

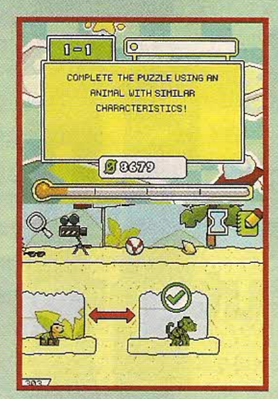
O novo game da 5th Cell chega com a mesma fórmula viciante e com replay infinito de seu antecessor, *Scribblenauts*, e isso é um ponto extremamente alto. O novo game não só deu uma pincelada nos parques e locais para se divertir, como também criou um polimento muito melhor nas suas missões e objetivos. Novamente, você controla Maxwell, o garoto de gorro vermelho que corre atrás desesperadamente das chamadas "Starites". Porém, ele agora conta com desafios muito maiores para coletar as pequenas estrelas. Cada missão tem diversos objetivos a serem atingidos, e algumas delas contam com a maior dificuldade até o momento: adjetivos.

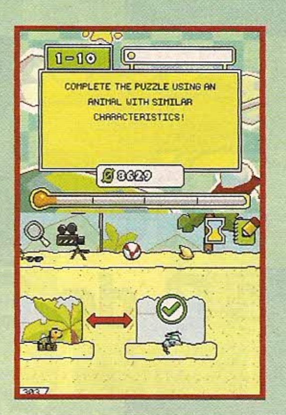
Se você jogou o primeiro game e está acostumado a criar simples objetos, agora a hora é de criar objetos com adjetivos. Ponto para a produtora, que conseguiu colocar mais quebra-cabeça em um game que usa seu cérebro como herói. E caso você queira expandir um pouco mais a diversão, pode até criar níveis em um editor oferecido pelo jogo.

Para se acostumar às novidades de *Super Scribblenauts*, a produtora criou um tutorial bastante com-

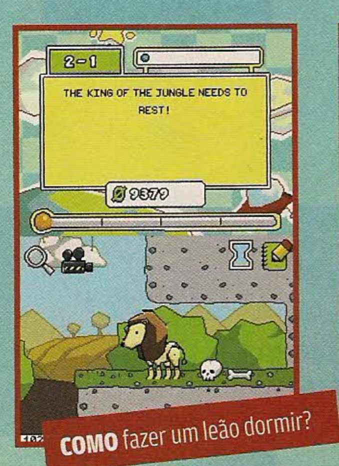
















COMO fazer um leão dormir?





COM CARNE CLORO-FÓRMICA, é claro!

CRIATIVIDADE EM ALTA!

Que *Scribblenauts* é um jogo diferente, todos sabemos. É por isso que o game tem toda a sua magia e já conseguiu fazer um sucesso estrondoso na indústria dos jogos eletrônicos. Para saber um pouco mais do que as pessoas esperam do novo game, *Super Scribblenauts*, e de como desfrutaram do primeiro título, perguntamos a fãs do jogo sobre o assunto.

"É um dos melhores jogos de puzzle que eu já joguei! Tem infinitas possibilidades nesse jogo. Podemos desafiar nossa imaginação para criar a forma mais criativa possível para pegar essas simples estrelas chamadas Starites. Um exemplo claro é que ao invés de utilizar um machado para cortar uma árvore, eu usei um buraco negro para sugá-la. Em outro nível usei uma nave espacial para resgatar o gatinho de uma menina em cima da casa", diz Marcos Vinícius, 13, de São Paulo.

Já para Rafael Ferreira, 20, do Rio de Janeiro, *Scribblenauts* é bacana porque ele desafia o senso comum. "Resolver puzzles de forma criativa não apenas é estimulado pelo jogo, como também é extremamente divertido pensar em alternativas surpreendentes para resolver coisas simples. A própria tela título do jogo é um espetáculo à parte. Lembro de certa vez que decidi montar Maxwell no último de cinco ou seis pandas montados uns sobre os outros", conclui o rapaz.

Para deixar o seu jogo ainda mais divertido, separamos algumas palavras legais para você criar e curtir um pouco mais as missões de uma forma diferenciada. Experimente escrever:

Monstro Gelatinoso, Cthulu, Bomba Nuclear, Chupa-Cabra, Cérbero, Maremoto, Dinossauro, Banheira Voadora, Máquina do Tempo, Teleporte, Dragão, Zeus (que no jogo é a mesma coisa que Deus), Diabo, Ninja, Cupido, Manticora, Varinha Mágica, Pterodactyl, Mutante, Vampiro, Sereia, Acelerador de Partículas.

E mais, em *Super Scribblenauts*, todos esses objetos podem conter adjetivos. Divirta-se!

pleto antes do início da aventura. Logo, você é introduzido para os adjetivos e para as novas tarefas a serem realizadas no jogo. Diferente do game anterior, as fases são separadas por constelações e estrelas, ao invés de localidades como "cidade" ou "cânion". E se em alguma das missões você estiver com dificuldades, não tenha dó em gastar alguns ólares (o dinheiro do jogo) em dicas.

Logo de início, nos deparamos com diversas missões malucas. Coisas como criar um Frankestein ou conseguir fazer uma bruxa se apaixonar por um monstro. Porém, mais à frente vem o primeiro desafio: transformar um homem em um Dragão. Para isso, Maxell deve utilizar adjetivos, como poção verde para pintar a pele do homem ou mesmo fazer que fique com escamas.

Outra novidade que deve agradar muito aos fãs são os controles: antes, o protagonista podia apenas ser controlado com a caneta Stylus. Agora, você pode mudar a opção para controlá-lo pelos direcionais do Nintendo DS. O novo jogo, porém, não conta com gráficos melhorados ou uma trilha sonora distinta, por exemplo. A impressão é que estamos com o mesmo jogo, mas com um pacote de expansão, que o transforma em "Super". Mesmo assim, os produtores tiveram um trabalho imenso para inserir mais milhares de palavras no banco de dados do game original. Palavras que inclusive inserem algumas brincadeiras ao game, como as modas de internet *Rick Roll* ou *Keyboard Cat*.

Vale a pena testar a criatividade para descolar alguma coisa inédita! Quem sabe você consiga criar uma máquina do tempo que leva a outras épocas e locais ou algo como um verme da morte inflamável incandescente? NW

MÁQUINA GIGANTE DE ANÁLISE DE GRAVIDEZ VESTIDA FORMALMENTE

Uma conversa com Joseph Tringali, o produtor de *Super Scribblenauts*

> Flávio Croffi

Nintendo World: Agradecemos por sua atenção e pela entrevista. Por favor, apresente-se e conte um pouco sobre sua história dentro do mundo dos games.

Joseph M. Tringali: Meu nome é Joseph M. Tringali, sou produtor executivo de *Scribblenauts* e *Super Scribblenauts*. Além disso, sou gerente geral da 5th Cell. Comecei minha carreira na Funcom como escritor de eventos, para depois passar a trabalhar em uma Publisher de jogos online em Hong Kong, como produtor associado. Começamos a 5th Cell em 2003, portanto, a maior parte da minha carreira está aqui.

De onde veio a ideia de *Scribblenauts*?

A ideia principal do game veio por meio de nosso diretor criativo, Jeremiah Slaczka. Uma parte de *Scribblenauts*, a parte de escrever, veio do rascunho de um game que estávamos pensando anteriormente. A segunda parte veio do sonho de inserir a resolução de quebra-cabeças utilizando objetos ilimitados. As ideias se juntaram e se transformaram em *Scribblenauts*.

De onde veio o nome *Scribblenauts*? O que significa?

Na verdade, não significa nada. A parte "scribble" vem do ato de escrever ou montar palavras. E o "nauts" veio porque Maxwell de fato se parece com um astronauta. Pensamos neste nome durante o desenvolvimento, e acabou ficando.

Como vocês criaram toda a base de palavras para usar como objetos nesse game? Há alguma técnica especial?

Para resumir um pouco a história, usamos uma espécie de "modelo de herança", que se foca em várias categorias e propriedades diferentes. Todos os objetos individuais derivam disso e, inclusive, isso permite focarmos em ajustar os pequenos objetos, sem ter de criar tudo deste o início novamente. Construímos uma ferramenta chamada "Objectnaut" unicamente para este propósito. E os primeiros seis meses do desenvolvimento de *Scribblenauts* foi focado nesta ferramenta. Para os padrões de desenvolvimento, tivemos muito pouco a mostrar do jogo enquanto estava em produção, por um bom tempo. Mas como nós mesmos estávamos investindo nele, não precisávamos mostrar a todos o produto aos poucos. Por isso, funcionou muito bem!

E *Super Scribblenauts* fez isso mais difícil ainda?

Não foi mais difícil, mas nós definitivamente usamos o tempo de desenvolvimento de *Super Scribblenauts* para expandir o dicionário e modificar as propriedades dos objetos, baseados nos feedbacks dos usuários e designers do jogo. Neste novo game, o comportamento dos objetos é muito mais robusto.

Qual foi o aspecto de maior dificuldade do desenvolvimento de *Super Scribblenauts*?

Desenvolver níveis e cenários para os jogos *Scribblenauts* sempre foi





QUANTOS SÉCULOS levaríamos para fazer todas as combinações possíveis em *Super Scribblenauts*?

desafiante, porque oferecemos aos jogadores uma seleção infinita de objetos. A maioria dos games dá aos jogadores uma arma, um pé de cabra ou a habilidade de pular, por exemplo. E eles criam o design em volta disso. Nós dissemos: "você pode ter e usar qualquer coisa!" Temos de ter a certeza de que as fases sejam divertidas, com isso em mente. Em *Super Scribblenauts*, nós colocamos para frente o desafio das missões no fato das pessoas pensarem em apenas num único objeto.

Quantas palavras e possibilidades tem este novo jogo?
Muito mais do que em *Scribblenauts*. O que é uma coisa bem maluca, se você for pensar. A inclusão de adjetivos, que podem ser aplicados em qualquer objeto, explode totalmente a lista de possibilidades. Não é possível um ser humano tentar exatamente tudo o que existe no game. É simplesmente muito grande.

Como são as adaptações para outras línguas? Muitas palavras são perdidas?
As palavras não são perdidas, mas algumas línguas têm menos meios de se falar algo, se comparadas ao inglês. Nós passamos um período significativo em recursos de localização, para ter certeza que todos os nossos mercados tenham uma boa experiência. Sabemos que a franquia *Scribblenauts* é sobre objetos, e queremos proporcionar a todos os países o mesmo sentimento de "se eu pensar nisso, irá aparecer".

Qual é a coisa mais estranha que pode ser criada em *Super Scribblenauts*?
Provavelmente é algo para se colocar em debate, já que você pode usar adjetivos para criar coisas malucas. Pessoalmente, meu favorito é a "Gentlemanly quilted evil giant pregnant dialysis machine" (em tradução, algo como "Máquina gigante de análise de gravidez vestida formalmente").

E sobre o Nintendo 3DS, o que você acha do potencial dele?
O 3Ds é uma grande peça de hardware. Ter a possibilidade de ver em 3D sem óculos é super legal. Depois de ter jogado ele na E3, notei que realmente funciona. A Nintendo tem uma história fantástica, portanto, tenho certeza que o console se dará muito bem.

Há alguma intenção de criar um título *Scribblenauts* para o 3DS?
Não anunciamos nem discutimos ainda futuros títulos para a série. Mas com certeza adoraríamos continuar a franquia e explorar seu futuro potencial.

E sobre o Brasil? Você gostaria de visitar nosso país?
Conheço muito sobre o Brasil. Acho sua cultura e história bem interessantes. Já viajei por muitos lugares, e adoraria passar pelo Brasil em algum ponto. É o dilema do sucesso: quando você quer fazer muito, mas tem tanto trabalho que não encontra tempo para fazer outras coisas.

Sinta-se à vontade para deixar algum recado para os fãs.
Eu tive um trabalho duro para conseguir localizar o game para o português do Brasil. Espero de verdade que vocês aproveitem o título. NW



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

A AVENTURA DO AMIGO DA VIZINHANÇA ATRAVÉS DO MULTIVERSO MARVEL

SE EXISTE UM SUPER-HERÓI RECORDISTA EM ESTRELAR games próprios, ele é sem dúvida nenhuma o Homem-Aranha. O cabeça de teia já esteve em mais jogos do que eu consigo me lembrar e, felizmente, quase nunca faz feio.

Dessa vez, ao invés de basear o game em uma HQ só ou filme do herói, a desenvolvedora (relativamente novata, mas nem por isso menos competente) Beenox resolveu usar como ponto de partida quatro universos paralelos do multiverso Marvel.

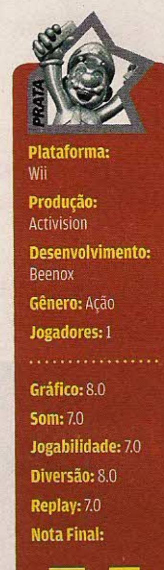
A história, escrita por ninguém menos que Dan Slott – atual responsável pelo roteiro de *Amazing Spider-Man* –, foi criada especialmente para o game. Ao tentar impedir que um artefato conhecido como "Tablete da Ordem e Caos" fosse roubado de um museu pelo vilão Mistério, Spidey acaba quebrando-o em 12 partes. Com os fragmentos indo parar nas mãos de vilões de quatro universos diferentes, cabe aos heróis aracnídeos – respectivos a cada um desses mundos – recuperá-los.

É aí que o jogo começa a se distanciar dos outros games do amigo da vizinhança. Ao longo de mais ou menos doze estágios (três fragmentos do tablete para cada universo), você deverá controlar quatro versões diferentes do Homem-Aranha, referentes às HQ's *Amazing, Noir, 2099* e *Ultimate*.

Apesar das diferenças de jogabilidade terem sido divulgadas como a principal motivação para a escolha e desenvolvimento do enredo, na prática as coisas não são bem assim. Cada Homem-Aranha tem suas particularidades: Spider-Man 2099 e as batalhas em queda livre, os poderes do traje simbionte do Ultimate Spider-Man e o uso das teias do Aranha do universo Amazing. Mas de fato, apenas a jogabilidade no universo Noir é que realmente se destaca, tendo uma ação mais focada na furtividade do que no quebra-quebra ou exploração de cenários típicos dos outros três.

Além disso, para climatizar melhor os jogadores e acentuar ainda mais as diferenças entre os universos, cada um deles segue em um estilo gráfico ligeiramente diferente. Nada realmente gritante, mas bom o suficiente para deixar claro em que universo o jogador está naquele momento.

Deixando as nuances entre cada Homem-Aranha e os estilos gráficos de lado, resta uma jogabilidade base que alterna entre bons e maus momentos. Esqueça a exploração em mundos abertos dos games anteriores. Aqui tudo se desenrola em estágios com começo, meio e fim muito bem delineados. O que, para um game do



Plataforma: Wii
Produção: Activision
Desenvolvimento: Beenox
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:
7.5


EM QUATRO versões: só não bate quando apanha

herói, acaba parecendo um tanto quanto claustrofóbico.

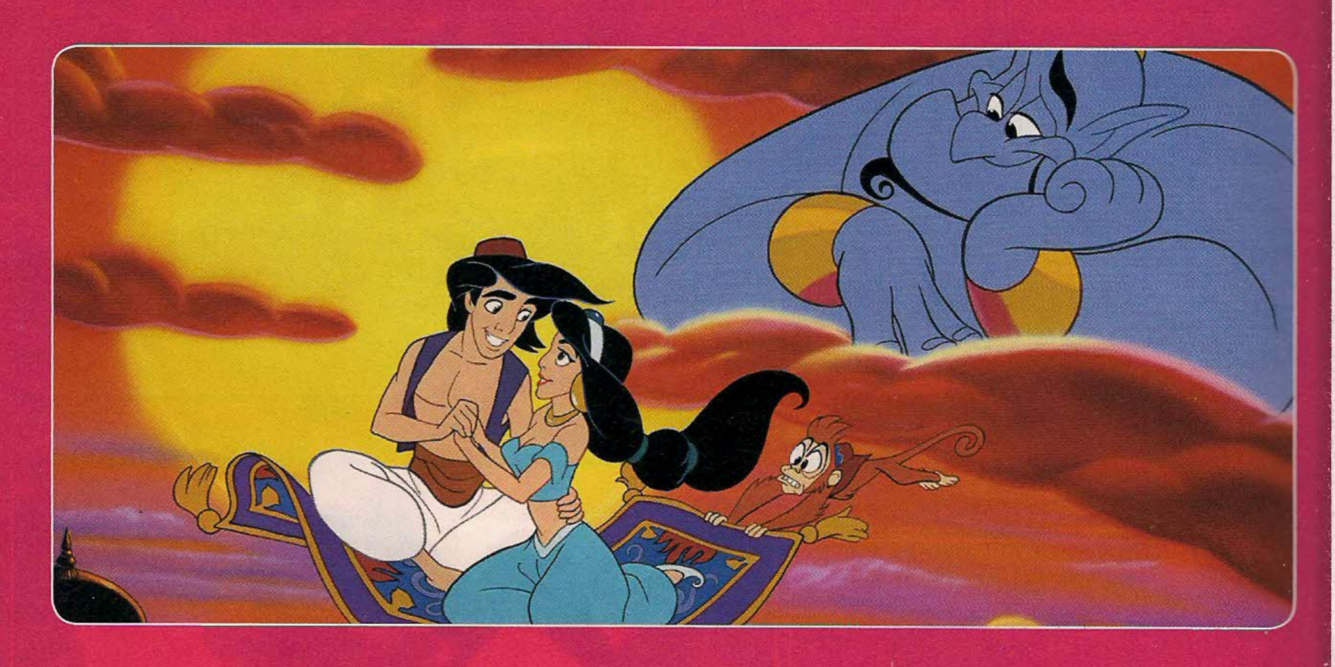
No entanto, o que se perdeu em liberdade, ganhou-se em eficiência. Não que sair por aí se balançando entre os prédios de Manhattan fosse chato, mas isso é o tipo de coisa que acabaria quebrando o ritmo da aventura. Ritmo esse que é dado pelos desafios da Web of Destiny a serem superados para se conquistar upgrades e pelas lutas contra os diversos chefões ao longo do game. E sem dúvida nenhuma, foi nesse segundo quesito que a Beenox acertou em cheio. Spidey terá que enfrentar os mais variados vilões do multiverso Marvel em batalhas épicas, recheadas de pequenos detalhes que enriquecem em muito a experiência.

Em um momento você estará perseguindo o vilão enquanto ele tenta escapar, em outro estará usando seus poderes aracnídeos para desviar de seus ataques e, em seguida, trocando sopapos com ele em primeira pessoa. Descer o braço até deixar os inimigos do nosso amigo da vizinhança de cara roxa é, apesar de sádico, uma das partes mais gratificantes do jogo.

Se você tem o costume de olhar primeiro a nota do review para só depois lê-lo, a essa altura já deve estar se perguntando o que há de errado com o game para não ter recebido uma nota melhor. Bom, podemos dizer que a câmera não está exatamente a par com as habilidades acrobáticas do nosso herói aracnídeo. Enquanto você está indo de um ponto ao outro do estágio, tudo bem. Mas basta precisar se mover de forma mais rápida durante um combate para que a câmera não consiga acompanhar mais. E o pior: ajustá-la manualmente só embola mais ainda o meio de campo, já que isso é feito pelo direcional do Wii Remote. Ou você se concentra em lidar contra os adversários na tela, ou em ajustar o maldito ângulo da câmera. Quando você tiver que fugir de uma luta simplesmente para ajustar a visão que está tendo do combate, saberá como isso é frustrante.

De mais a mais, o game é uma experiência única e que só tem a agregar à já relativamente vasta biblioteca de jogos do cabeça de teia. Não há como fechar os olhos para os defeitos e a falha em atender todas as expectativas criadas a seu redor, mas ainda assim as inovações e a criatividade das batalhas contra os chefes fazem valer o investimento. Se você é fã do herói, compre sem medo. Se ainda não é, quem sabe essa não seja uma boa oportunidade de conhecer um dos super-heróis mais carismáticos que existem por aí?

– Acauã Barreto



DISNEY SING IT: FAMILY HITS

Solte a voz com Aladin, Simba, Ariel e cia!

NO COMEÇO DOS ANOS 1990, A DISNEY descobriu um grande mercado que até então ela desprezava quase que por completo: o das estrelas teens. Foi no canal da toda-poderosa empresa criada pelo Sr. Walter Disney que Britney Spears, Christina Aguilera e Justin Timberlake, dentre muitos outros artistas famosos, foram revelados. Hoje em dia, Vanessa Hudgens, Zac Effron e os Jonas Brothers são exemplos de artistas teens que estão na moda sob a tutela da Disney. Dito isto, é fácil ver por que até hoje a série *Disney Sing It* foca apenas nos astros teens do momento: porque eles dão muito dinheiro. Mas muito mesmo!

Felizmente, algum iluminado percebeu que eles estavam perdendo tempo em não agradar aos fãs dos musicais e das animações, que podem não ser um público tão gastador e compulsivo quanto as adolescentes apaixonadas, mas que representam um grande filão do mercado.

E é para agradar esse publico que *Family Hits* chega ao Wii, com músicas não só das animações tradicionais da Disney, como também de seus musicais e filmes da Pixar! Mas disto falaremos mais tarde.

O QUE EU QUERO MAIS É SER REI!

Ao contrário da maioria dos games de Karaokê, *Disney Sing It: Family Hits* até que conta com uma boa variedade de modos de jogo. Claro que há a jogatina livre, o modo versus, duetos, e todas essas modalidades padrões que costumam estar presentes nos bons games musicais. Mas há também a presença de dois modos que chamam atenção: o Family Mode, que é um divertidíssimo modo de jogo no qual até seis pessoas dividem um microfone só e vão revezando para que todo mundo participe da brincadeira sem precisar necessariamente competir; e o modo Vocal Coach, no qual Anika Noni Rose, a Tiana na versão americana de *A Princesa e o Sapo*, dá uma verdadeira aula de canto para aqueles que querem se tornar o rei da cantoria e não só detonar com a paciência dos vizinhos.



Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive Studios
Desenvolvimento: Zoe Mode
Gênero: Musical
Jogadores: Até 8

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final: 8.0



HAKUNA MATATA! Como é liiiindo cantar!

É possível também criar uma lista de músicas para cantar em sequência, o que é uma boa para aqueles que não gostam de toda hora ter que voltar ao menu.

Todas as músicas que são cantadas por personagens no filme estão na voz deles, e não dos cantores que fizeram outras versões. Para citar um exemplo, Elton John (que compôs algumas músicas de *O Rei Leão*) canta uma versão de "Can you feel the love tonight", mas no jogo a versão é a cantada por Simba, Nala, Timão e Pumba. Enquanto algumas pessoas podem considerar isso um defeito, eu particularmente considero uma grande qualidade, já que os personagens dão muito mais charme às canções. Infelizmente, não é possível abaixar a voz deles nas músicas, e isso é especialmente irritante em *Family Hits* porque só conta com as músicas em inglês: daí fica difícil querer cantar as músicas em português por cima. Sacanagem hein?

MUNDO IDEAL? NÃO AQUI!

Durante a cantoria, rola um clipe ao fundo para quem estiver cantando lembrar dos bons momentos dos filmes. O problema é que não são as cenas completas das músicas, e sim montagens com cenas do filme inteiro! Tudo bem que nos filmes da Pixar não há cantoria e então a única saída era mesmo fazer montagens, mas poxa, fazer isso nas músicas da *A Pequena Sereia* também? As imagens são tão casadas com o som que é até estranho ver as cenas "erradas".

Outro grande problema deste título é a seleção de músicas. Se por um lado *Family Hits* acerta em cheio ao trazer variedade e músicas de várias épocas e estilos, contando com músicas alegres, tristes, novas, antigas, de animações 2D, 3D e musicais (na verdade um só: *Mary Poppins*), por outro há certas ausências que não podem ser perdoadas.

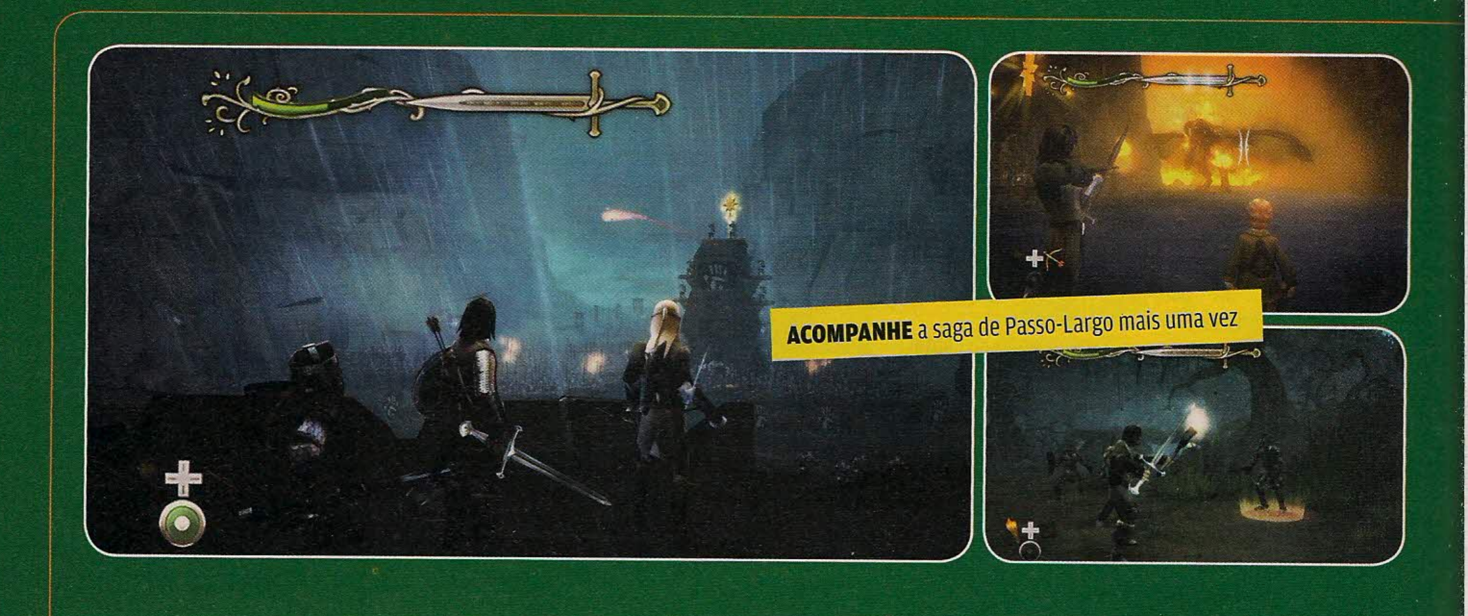
Só para exemplificar, como se pode justificar ter músicas de filmes menos marcantes como *Vida de Inseto* e *Carros*, ter excessos como quatro músicas de *Cinderella* e nenhuma música de *A Branca de Neve e os Sete Anões*, o filme que literalmente mudou a história do cinema e começou todo o legado da Disney? Para piorar, não há nenhum tipo de DLC para baixar outras músicas, o que faz com que muitas ausências sejam sentidas mesmo! Mas isso tem um motivo muito simples: ninguém é bobo nesse mundo, e se a Disney gastasse todas as músicas boas neste jogo, ninguém compraria uma próxima versão. Então se quiser cantar *A Bela e a Fera*, vencedora do Oscar de Melhor Canção em 1992, é melhor torcer para que saia uma sequência de *Family Hits*, que apesar dos defeitos, é diversão garantida para toda a família.

– Bruno Lazzarini



LISTA DE MÚSICAS:

- Cruella De Ville – *101 Dalmatas*
- The Time of Your Life – *Vida de Inseto*
- A Whole New World – *Aladdin*
- Be Our Guest – *A Bela e a Fera*
- Our Town – *Carros*
- Real Gone – *Carros*
- A Dream is a Wish Your Heart Makes – *Cinderella*
- Bibbidi Bobbidi Boo – *Cinderella*
- So This is Love – *Cinderella*
- The Work Song – *Cinderella*
- I Wanna Be Like You – *Mogli: O Menino Lobo*
- The Bare Necessities – *Mogli: O Menino Lobo*
- He's a Tramp – *A Dama e o Vagabundo*
- Can You Feel the Love Tonight – *O Rei Leão*
- Hakuna Matata – *O Rei Leão*
- I Can't Wait to Be King – *O Rei Leão*
- Under the Sea – *A Pequena Sereia*
- If I Didn't Have You – *Monstros SA*
- Supercalifragilisticexpialidocious – *Mary Poppins*
- Reflection – *Mulan*
- Almost There – *A Princesa e o Sapo*
- Dig a Little Deeper – *A Princesa e o Sapo*
- You Can Fly – *Peter Pan*
- I Wonder – *A Bela Adormecida*
- Once Upon a Dream – *A Bela Adormecida*
- You've Got a Friend in Me – *Toy Story*
- When She Loved Me – *Toy Story 2*
- Woody's Roundup – *Toy Story*
- Hawaiian Roller Coaster Rider – *Lilo & Stitch 2*
- Winnie the Pooh – *O Ursinho Pooh*


ACOMPANHE a saga de Passo-Largo mais uma vez

O SENHOR DOS ANÉIS: A BUSCA DE ARAGORN

CONHEÇA A VERSÃO INFANTIL DA OBRA DE J.R.R. TOLKIEN

PARECE QUE A SAGA GRANDIOSA DE *O SENHOR DOS ANÉIS* ainda não terminou. O último filme da trilogia foi lançado em 2003, mas desde então o mundo dos games passou a ser a nova casa de Frodo e companhia. *O Senhor dos Anéis: A Busca de Aragorn* traz um novo olhar para a saga, agora em versão mais infantil, na tentativa de agradar aos pequenos. Mas a aventura é a mesma dos livros.

Dessa vez, a história é toda contada por Sam (para muitos, o verdadeiro herói do filme) para seus filhos, na qual Aragorn se torna protagonista. O que nós jogamos, na verdade, é apenas o relato de Sam em toda a sua plenitude. Seus filhos acabam imaginando toda a saga, todos os momentos difíceis, e toda a trajetória que Aragorn percorreu até se tornar Rei de Gondor. Por mais que a história seja bem contada, o fato dela já ser conhecida por muitas pessoas a faz previsível, muitas vezes cansativa, e quase sempre entediante. Durante o game, há até algo como um mundo aberto, onde você joga como o pequeno Frodo (um dos filhos de Sam), que adora passear e se divertir no Condado cumprindo missões paralelas e interrompendo a principal quando bem quiser. Essa liberdade é sempre benvinda, mas aqui ela só disfarça o gameplay cansativo.

Por falar em cansativo, a jogabilidade é aquela famosa em games de Wii: use o Nunchuk para andar e balance o Wii Remote para atacar. Esse estilo era inovador quando *The Legend of Zelda: Twilight Princess* foi lançado mas, depois de tantos games parecidos, já está batido. *A Busca de Aragorn* não introduz nada de novo a essa mecânica, mesmo com um Co-op Mode no qual o segundo jogador pode controlar o Mago Gandalf.

O jogo possui visual cartunesco, bem infantil, para chamar a atenção de gamers mais novos, sendo o ponto de maior destaque a simplicidade. Os inimigos nunca são páreos o suficiente para um bom "bate e corre", e se você se perder, é só segurar o botão A que o caminho logo aparece para você, revelando o tempo todo o que fazer. Isso provoca um desânimo no gamer mais fervoroso, mas vai ajudar a criançada a chegar ao final. Talvez um dos pontos mais altos da versão brasileira seja o fato dele estar todo legendado em português. Isto vai ajudar e muito a fazer o público infantil conhecer o universo de J.R.R. Tolkien.

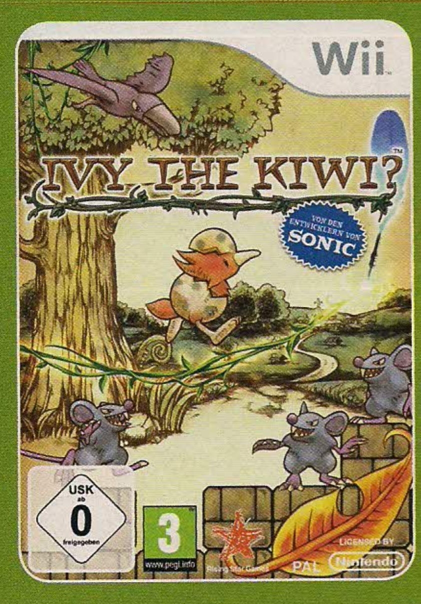
A Busca de Aragorn não é um game ruim, mas falta desafio para o gamer hardcore. Por isso, ele é sobretudo indicado para crianças ou fãs da saga da Terra Média.

– Ricardo Syozi



Plataforma: Wii
Produção: Warner Bros. Interactive
Desenvolvimento: Headstrong Games
Gênero: Aventura
Jogadores: 1 - 2

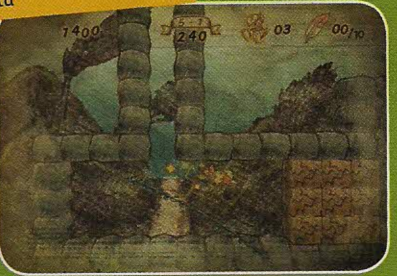
Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final: 7.0











VISUAL charmoso e jogabilidade divertida, uma combinação perfeita

IVY THE KIWI?

IVY, O... LEMINGUE?

***IVY THE KIWI?* É UM JOGO ORIGINAL,** mas enganosamente familiar. Fruto da imaginação de Yuji Naka, um dos criadores do *Sonic The Hedgehog* original, *Ivy the Kiwi?* tem o toque de originalidade característico da Prope, empresa que nos apresentou esquisitices como *Let's Tap*, mas ao mesmo tempo usa elementos de jogos como *Kirby's Canvas Curse* e até mesmo um toque de *Lemmings*.

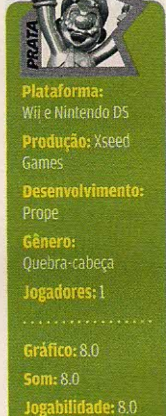
Ivy, o pequeno pássaro Kiwi, é separado da sua mãe e, como o filhote carente que é, resolve não descansar até encontrá-la. E ele, de fato, não descansa: Ivy corre automaticamente sem parar, e você, munido do poder de criar trepadeiras, tem a tarefa de guiar o passarinho através dos abismos, estacas e inimigos dos mais de 100 estágios do jogo.

Você pode "desenhar" até três trepadeiras em qualquer ponto da tela, e enquanto alguns usos são mais óbvios, como criar uma ponte, a cada estágio novos elementos são progressivamente introduzidos. Ao criar uma quarta trepadeira, a primeira desaparece, e o jogo encoraja o jogador a ser criativo para navegar pelos estágios com essa limitação. Você também pode usar uma trepadeira para aproveitar o embalo de Ivy e lançá-lo ao ar, o que também encoraja o uso de movimentos e reflexos rápidos para criar várias trepadeiras sucessivamente, sempre prestando atenção nos movimentos do indefeso passarinho e reagindo de acordo. Parece complicado, mas o jogo tem uma curva de dificuldade bem suave e, aliado à brevidade dos estágios, que duram apenas alguns minutos cada, *Ivy the Kiwi?* consegue ser desafiador sem ser excessivamente frustrante.

O jogo também tem uma apresentação charmosa, cortesia do seu visual de livro infantil de contos de fada e da sua trilha sonora alegre e simples. O jogo está também disponível no Nintendo DS, e cada versão tem seus prós e contras: no Wii você tem uma apresentação audiovisual mais elegante e suporte para multiplayer, enquanto no DS é mais intuitivo desenhar as trepadeiras com a Stylus. Entretanto, o conteúdo de ambas as versões é idêntico e igualmente satisfatório, e por isso a sua escolha deve ser baseada apenas no que é mais confortável para você.

Ivy the Kiwi? é um exemplo perfeito de simplicidade de design em jogos aliado a uma apresentação charmosa e benfeita, receita certa para uma ótima, acessível e recompensadora experiência. Talvez alguns argumentem que o jogo não tem uma narrativa complexa, mas no final isso não é necessário: *Ivy the Kiwi?* é perfeito para nos lembrar de que de vez em quando basta apenas um passarinho em busca da mãe para criar um ótimo jogo.

– Edson Kimura



Plataforma: Wii e Nintendo DS
Produção: Xseed Games
Desenvolvimento: Prope
Gênero: Quebra-cabeça
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:
8.0



O DESAFIO é se tornar o cara mais malvado do mundo

DESPICABLE ME

UM GAME CURTO, MAS BEM ACIMA DA MÉDIA DOS GAMES DE FILME

OS FÃS DE *MEU MALVADO FAVORITO* têm a chance de assumir o papel do vilão Gru nesse curto, mas interessante jogo para Wii. A trama segue a vista nos cinemas e seu objetivo é roubar a Lua, para conquistar o posto de inimigo público número 1. Para isso você tem que juntar peças de foguete espalhadas em três áreas centrais divididas em subfases.

As áreas são inspiradas em cenários marcantes do filme e fazem boa referência à obra original. É claro que uma variedade maior de locais seria benvinda, mas o jogo compensa essa falha com o uso das subfases – e elas são bem numerosas. Você passa boa parte do tempo enfrentando plataformas e coletando itens com uma arma de quatro poderes (destravados à medida que o jogo progride): gelo, teia de aranha, sopro de ar e eletricidade.

Gru também tem ajudantes, os Minions, que podem ser usados para resolver quebra-cabeças. Com eles você cria formações como pontes ou faz combinações com poderes da arma em desafios mais avançados – por exemplo, inflar um Minion com o sopro de ar.

Há seções mais curtas em que você pilota a nave de Gru. Entretanto, o que seria uma simples missão de escolta e eliminação de inimigos torna-se uma aventira penosa devido aos controles. A nave é lenta nas curvas e não é possível usar o ponteiro do Wii Remote para tiros. Por sorte essas fases são mais raras.

Nas fases de plataforma, os controles se comportam bem e isso é fundamental para a proposta de misturar o gameplay com quebra-cabeças. Para manipular vários elementos em pouco tempo, seria frustrante um sistema de comandos sem precisão.

Aliás, o jogo é ambíguo na questão de dificuldade. Os enigmas ficam cada vez mais complexos para um título voltado ao público infantil e algumas fases exigem boa dose de raciocínio.

Uma decisão acertada foi a inclusão de dicas mostrando os passos necessários para vencer um quebra-cabeça. Só não espere algo como o Super Guide de *New Super Mario Bros. Wii*, pois aqui é você que deve realizar a tarefa.

Na parte gráfica, o jogo merece elogios. As cores vivas e os bons efeitos visuais são pontos positivos, e as mudanças da câmera mantêm a experiência mais dinâmica. Já as músicas não se destacam e o único elogio vai para os ótimos comentários de Gru, dublado por Steve Carell.

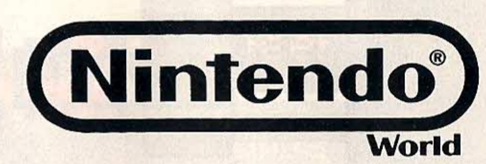
Meu Malvado Favorito é uma experiência curta e para os mais novos. Mas o nível de desafio, a produção honesta e os bons toques de humor garantem um produto bem acima da média esperada para jogos baseados em filmes. Uma pena que o multiplayer para duas pessoas explore apenas os combates aéreos.

– Pedro Pellicano



Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Monkey Bar Games
Gênero: Plataforma, Ação
Jogadores: 1 - 2

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 7.0
Replay: 5.0
Nota Final:
6.5

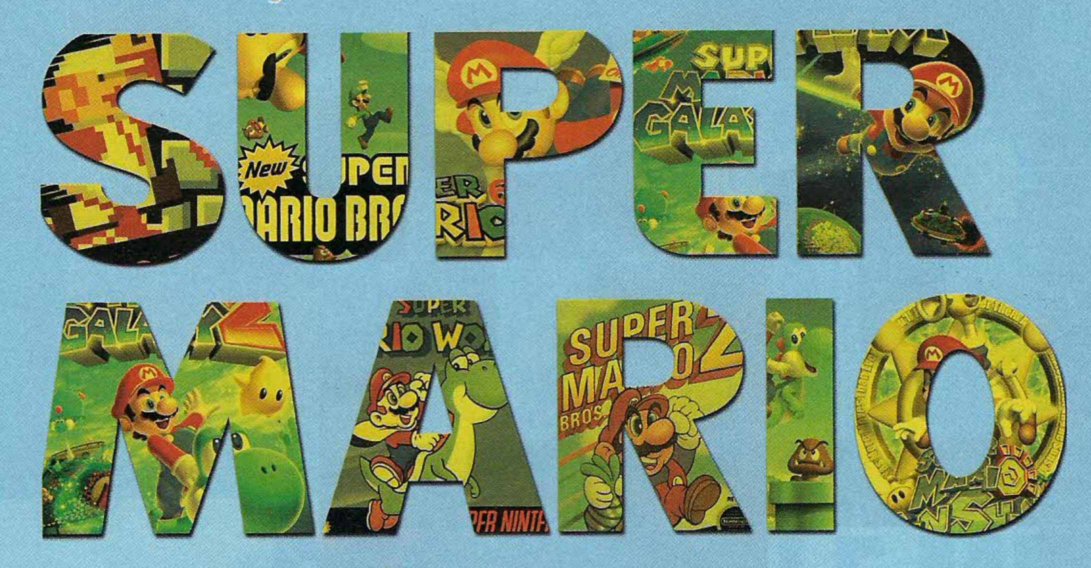

Nintendo®
World



MONTADO POR SORAYA TENGAN



A evolução de



1981 1985 1987 1990 1991

1. Donkey Kong – 1981: A primeira aparição de Mario ocorreu no arcade *Donkey Kong*. Naquela época, o bigodudo chamava-se Jumpman e as cores de suas roupas eram invertidas: calção vermelho e roupa azul. O herói precisava salvar sua namorada Pauline do vilão DK. **2. Super Mario Bros. – 1985:** Mario estreou no NES com *Super Mario Bros.*. Esse foi o pontapé inicial para a longa jornada do herói, correndo de um castelo a outro para salvar a princesa Peach das garras de Bowser. **3. Super Mario Bros. 2 – 1988:** Já com suas cores tradicionais, Mario juntou-se a Luigi, Peach e Toad para derrotar o vilão Wart em um mundo paralelo chamado Subcon. **4. Super Mario Bros. 3 – 1990:** Após salvar o reino do cogumelo no primeiro *Mario Bros.*, Mario precisava derrotar os sete Koopalings, vilões enviados por Bowser, que enfeitiçaram os reis de cada um dos sete territórios do reino. **5. Super Mario World – 1991:** Enquanto passava suas férias na terra dos dinossauros, junto com Luigi e Peach, a princesa mais uma vez foi sequestrada por Bowser. Foi então que Yoshi aparece para ajudar os irmãos bigodudos a livrar seus amigos do mal.





MONTADO POR TARSIS SALVATORE

6. Super Mario 64 – 1996: O início de Mario no mundo em 3D ocorreu com *Super Mario 64*. O herói precisava pular de um quadro a outro para coletar 120 estrelas e mais uma vez salvar a princesa Peach. **7. Super Mario Sunshine – 2002:** Ao chegarem à ilha Delfino para passar as férias, Mario e Peach encontram um misterioso vilão que se parecia com o herói. A princesa é então raptada e Mario precisa coletar 120 shines para salvá-la e limpar a ilha da sujeira criada pelo vilão. **8. Super Mario Galaxy – 2007:** Após salvar reinos, ilhas e princesas, Mario recebe um trabalho muito maior: salvar o universo das garras de Bowser. Para isso, o herói recebe a ajuda de pequenas estrelas chamadas Lumas e de uma mulher misteriosa, Rosalina. **9. New Super Mario Bros. Wii – 2009:** A série *Super Mario* retoma às origens, com a volta do reino do cogumelo e os vilões Koopalings. Mario, Luigi e dois Toads precisam resgatar mais uma vez a princesa Peach. **10. Super Mario Galaxy 2 – 2010:** Bowser reaparece para sequestrar Peach e Mario parte mais uma vez para o espaço. O herói recebe uma nave com o formato de sua cabeça e precisa coletar as Power Stars que servem de combustível para o veículo.


Em breve na loja mais próxima de você
POKÉMON™
RANGER
GUARDIAN SIGNS
© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK Inc. Nintendo DS e Pokémon são marcas registradas da Nintendo. © 2010 Nintendo
NINTENDO DS™

PALESTRAS E WORKSHOPS ESPECIAIS

Todas as etapas do workshop e palestras foram um sucesso de público



Dois dos melhores profissionais do nosso mercado fizeram um tour com a SAGA para trocar experiências e aprimorar o conhecimento de alunos e interessados em computação gráfica

O que uma instituição de ensino deve oferecer para um aluno? Professores qualificados? Infraestrutura? Recursos modernos? Ferramentas de última geração? Ótimo atendimento? A SAGA oferece tudo isso, mas sabe que, para formar profissionais diferenciados, é preciso dar a eles a oportunidade de ter também experiências diferenciadas.

E como conseguir isso? Além de um ambiente agradável, relacionamento aberto com professores e alto nível de ensino, a SAGA sabe que uma das formas mais eficientes de preparar os futuros profissionais

do nosso mercado de computação gráfica é apresentá-los aos melhores. Pensando nisso, criou um tour de palestras e workshops com dois dos mais conceituados profissionais da área: Samara de Senna e Rafael Grassetti.

Entre os dias 7 de agosto e 26 de setembro, os dois percorreram os três estados em que a SAGA está presente – São Paulo, Pernambuco e Bahia – e mais o Distrito Federal. Em todas etapas, as palestras e workshops foram um sucesso de público, que lotaram os auditórios e salas de aula.

Enquanto Rafael Grassetti falava de criação de personagens e de sua experiência internacional, Samara deu várias dicas de como fazer pintura digital profissional. A qualidade das atividades foi aprovada pelos visitantes. Rafael Malavassi, 21 anos, considerou a palestra sobre criação de personagens de Grassetti um incentivo para sua carreira. "Essa área é exatamente a que eu estou interessado. Estou aqui para aprender com ele, que realmente entende muito sobre o assunto", disse o jovem que acabou de se matricular no curso Start.

A repercussão de cada etapa pôde ser vista pelos comentários deixados pelos participantes na internet. A escola recebeu vários elogios de atuais e futuros alunos, que enalteceram o profissionalismo do evento. "O workshop foi demais, os profissionais deram várias dicas importantes do mercado de trabalho nacional e estrangeiro", disse o visitante Danilo Castro em seu Twitter. "A SAGA deveria fazer mais eventos assim."

Para exemplificar a importância e qualidade dos profissionais que estavam palestrando, na etapa de São Paulo, em meio a tanta gente, uma caravana de Virgínia, Minas Gerais, marcava presença. Os 300km de distância não impediram os jovens de acompanhar as atividades e aperfeiçoar os conhecimentos. "É muito importante participar de eventos assim", contou um deles.

Quem não participou da primeira rodada de palestras e workshops não precisa desanimar. A SAGA já está preparando a próxima edição, que vai trazer ainda mais informação, conteúdos exclusivos e a oportunidade única de estar frente a frente com profissionais que são referência no mercado nacional, e reconhecidos até internacionalmente.

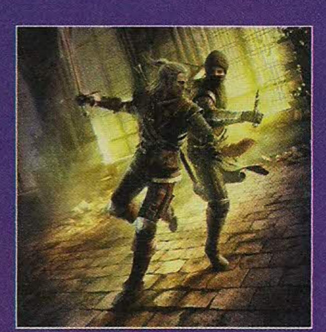
Só uma escola como a SAGA oferece essa troca de experiências, tanto para seus alunos como para todos os demais interessados.

Pronto para encarar? Vá conhecer as unidades da SAGA e fique de olho no site (SAGA.art.br) e Twitter (@Escola_SAGA) para não perder nenhuma novidade.

RAFAEL GRASSETTI

Rafael é um dos profissionais mais talentosos do nosso mercado. Ele trabalha com criação de personagens para vídeos e jogos. Já trabalhou com produção de cinematics para diversos tipos de mídia, arte para games, projetos para TV, propaganda impressa, design de brinquedos e estatuetas colecionáveis.





SAMARA DE SENNA

Formada em Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina, Samara sempre teve o trabalho pessoal voltado para o desenho e para a pintura, tanto tradicional quanto digital. Iniciou sua carreira ainda na universidade. Em 2008, também foi professora de Desenho de Representação na Universidade do Vale do Itajaí, no curso de Tecnologia em Jogos Digitais. Em 2005, ingressou na equipe de Arte 2D da Hoplon Infotainment, onde desde 2006 é Diretora de Arte.





O MELHOR LUGAR PARA APRENDER ARTE DIGITAL

O nome SAGA não é à toa. Além de abreviar um conceito – School of Art, Game and Animation – reflete a saga de seus fundadores, Alessandro Bomfim e Roberto Alves, que há mais de dez anos acompanham o mercado de TI e lutam para transformar jovens em profissionais qualificados e competitivos para o mercado internacional de Computação Gráfica. Com esse foco, a SAGA oferece 5 cursos: Start (computação gráfica para iniciantes); PlayGame (desenvolvimento de jogos em 3D); Marquise (voltado ao mercado de maquete eletrônica); Sinapse (curso completo de animação digital) e Infinity (animações em 3D para comerciais de TV e cinema). Referência quando o assunto é arte digital e animação, a SAGA tem professores altamente qualificados, atendimento pedagógico, material didático impresso, laboratórios equipados com as mais modernas ferramentas de software e equipamentos de última geração como mesas digitalizadoras e workstations com iluminação especial para desenho e estúdios de Chroma Key, além de reconhecimento internacional da Autodesk e Adobe. A SAGA tem 5 unidades (Lapa e Tatuapé, em São Paulo-SP, Centro, em Salvador-BA, Boa Viagem, em Recife-PE, e Taguatinga, em Brasília-DF).







SANTA PANCADARIA, Batman!

BATMAN THE BRAVE THE BOLD

DIVERTIDO IGUAL AO DESENHO

BATMAN JÁ GANHOU VÁRIAS ENCARNAÇÕES DIFERENTES na televisão, sendo a mais recente a divertida animação *Batman: Os Bravos e Destemidos*. Ela é uma verdadeira homenagem não só a Batman, mas a diversos personagens da DC Comics que unem forças com o morcegão para salvar o dia em Gotham City. Tudo com muito bom humor!

O game segue a mesma linha: usa o universo cômico da série do Cartoon Network em um clima retrô de Beat'em Up dos anos 1990. Todos os personagens tem um visual muito bem trabalhado, mesmo se tratando da versão de DS – não é porque a jogabilidade se inspira em games antigos que os gráficos devem ser ultrapassados. Os sprites estão muito bem desenhados e fazem bom uso do hardware do portátil.

Batman: The Brave and The Bold já começa em um frenético combate contra o Coringa. Após derrotá-lo, o game começa a andar de verdade e mostra diversas fases e companheiros diferentes para o jogador selecionar – alguns desses são famosões, como o Aquaman, e outros nem tanto, como o Besouro Azul.

Os poderes desses super-heróis são bem variados, tanto úteis na batalha quanto na hora de explorar o cenário. Você vai precisar do Homem Borracha para alcançar certas plataformas em uma fase, e do Lanterna Verde para ajudá-lo a ultrapassar obstáculos com o seu anel em outra. Durante a ação, é possível ativar um golpe especial entre os dois personagens, o que é crucial em alguns momentos do jogo. Só o Aquaman e seu "ataque dos peixes" que é um tanto descartável.

A tela de baixo do DS fica reservada para alterar habilidades ou itens selecionados. Tudo aqui é feito numa interface amigável e eficiente, que sempre auxilia no percurso do game.

A dificuldade também está balanceada. Alguns estágios são ultrapassados sem problemas, enquanto outros podem dar uma leve dor de cabeça... Mas por fim, vale a pena enfrentar todos eles. No final de cada um, há um chefe que emprestará seu superpoder para o cinto de utilidades de Batman, após subjulgá-lo, à la Mega Man. Eles podem receber melhorias de acordo com o número de pontos arrecadados ao longo da jornada, o que aumenta ainda mais a profundidade da aventura.

Se todo o charme do desenho e gameplay caprichado não fossem o bastante, este é um dos raros títulos a usar o recurso de conexão entre DS e Wii. Quem possui as duas versões poderá jogar exclusivamente com o personagem Bat-Mite na telona da TV, a Bat-Cereja que faltava no bolo.

– Giuliano Peccilli



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Warner Bros. Interactive
Desenvolvimento: WayForward Technologies
Gênero: Beat'em Up, Plataforma
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final:

8.0



LEGO HARRY POTTER YEARS 1 - 4

WARNER TRAZ VERSÃO REDUZIDA DA AVENTURA DO PORTÁTIL

LEGO E *HARRY POTTER* FOI UMA MISTURA QUE DEU CERTO. LEGO é a marca de pecinhas de brinquedo mais famosa do planeta e *Harry Potter*, o livro mais bacana da história: um crossover das duas coisas só poderia ter um resultado divertido. Na versão para Wii tínhamos uma boa ideia de como tudo seria, mas no Nintendo DS rolava uma dúvida se o game conseguiria manter o mesmo estilo.

De fato, *LEGO Harry Potter: Years 1-4* do DS não traz tudo aquilo que há no console de mesa, mas está longe de ser um game ruim por causa disso. De certa maneira, parece mesmo que reduziram o game para que ele coubesse no formato portátil. A ordem dos acontecimentos nas duas versões é parecida e alguns cenários também. A diferença é que na versão DS o gameplay passou totalmente para a Stylus e agora, além de caminhar arrastando Harry por aí, você tem que usar comandos específicos para lançar feitiços. No Wii tínhamos mais de 100 personagens conhecidos dos livros, e no portátil há boa parte deles. Para jogar com eles, basta clicar com a Stylus em cima do personagem para revezá-los. Cada um dos bonequinhos possui habilidades específicas para abrir portas e resolver quebra-cabeças.

Há ainda personagens secretos, que aparecem quando você encontra os chamados Character Tokens pelas fases. Depois de encontrar um, basta ir até a Sala Precisa e comprá-los com as pecinhas de LEGO na loja de Fred e George. Aliás, o Castelo de Hogwarts é uma espécie de Hub World, de onde você sai para cumprir as fases do Modo História e do Modo Livre. No primeiro você segue as aventuras dos 4 primeiros anos de Harry na Escola de Magia, enquanto no Livre é possível customizar um personagem e utilizá-lo para explorar as fases conquistadas no primeiro modo à procura de itens escondidos.

Uma coisa que chama a atenção é que o game usa as mesmas cutscenes da versão Wii, mas com uma qualidade bem inferior. As sequências animadas acontecem randomicamente e, neste momento, uma das telas do DS se apaga para que na outra o filminho seja exibido. Seria muito melhor se a produção tivesse investido em criar sequências caprichadas que aproveitassem as duas telas do aparelho, pois o resultado estético seria muito superior.

De qualquer maneira *LEGO Harry Potter: Years 1-4* é um game divertido, mas nitidamente voltado para a garotada, que vai passar horas recolhendo pecinhas e se divertindo com os personagens quadrados no portátil. A versão brasileira do game ainda tem a felicidade de vir com caixa e manual em português, algo que a Warner Games decidiu fazer com grande parte de seus novos jogos: uma prova do respeito ao público brasileiro.

– Renato Siqueira



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Warner Bros. Interactive
Desenvolvimento: Traveller's Tales
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.0





O "GRAND BAZAAR", que lembra um alegre festival

HARVEST MOON: GRAND BAZAAR

ALÉM DE PRODUZIR, AGORA É HORA DE VENDER!

CUIDAR DE UMA FAZENDA NUNCA FOI UM TRABALHO FÁCIL. Além de lidar com as plantações, colheita e cuidar bem dos alimentos, um bom fazendeiro deve ter a disciplina para trabalhar arduamente e dar a devida atenção aos seus animais.

Harvest Moon: Grand Bazaar, mais do que nunca nessa série de fazendas virtuais, mostra como o trabalho duro rende bons frutos. Além dos recursos de costume da série, o novo título conta com diversas implementações que devem agradar aos fãs. A começar pelos belos gráficos, os melhores que a série já conseguiu no DS.

A história abre com Félix, o prefeito da cidade, conversando com o seu personagem, que pode ser escolhido entre um garoto ou uma menina. O prefeito explica que a cidade contava com um bazar de grande sucesso no passado, e que agora está jogado às traças. Seu objetivo é superar todo esse sofrido período da vila e fazer tudo funcionar novamente.

Como sempre, nosso personagem é jogado em uma fazenda para cuidar de plantações, animais e criar um ciclo de produção. Mas desta vez há novidades, como a casa espaçosa logo de início, que conta com uma dispensa para guardar produtos. Para quem quer cozinhar, basta ir até a cozinha e usar uma das receitas prontas ou criar novas. Isso significa que ao longo do jogo você pode se tornar um exímio mestre cuca, além de um excelente fazendeiro.

Todo o clima de felicidade de *Harvest Moon* também está de volta. As pessoas da vila são simpáticas e há sempre algumas garotinhas ou garotinhos para azarar. Depois de aprender a cuidar de sua plantação, chega a hora de montar a sua loja no grande evento que ocorre todas as semanas, o "Grand Bazaar". Algumas alterações na mecânica da colheita facilitam muito essa comercialização.

Para melhorar tudo, sua mochila conta com mais de uma página para se guardar objetos. Ou seja, nada de falta de espaço na hora de pescar ou colher flores. E em *Grand Bazaar*, você tem diversas opções para ganhar dinheiro. Seja com receitas diversas, ou mesmo processando produtos. Por exemplo, ao invés de vender apenas a uva, você a transforma em vinho no catavento (outra novidade da série), o que quase quadriplica o preço do produto.

Apesar de ser melhor do que muitos games da série *Harvest Moon*, algumas coisas atrapalham bastante. Como o tempo que passa extremamente devagar, o que causa tédio ao se esperar algum evento. Outra coisa é que não dá pra minerar: as pedras são apenas adquiridas pelos rios, pedras de gelo ou em lojas no bazar, onde também é o único lugar para se conseguir animais. Mas, no final das contas, *Harvest Moon: Grand Bazaar* cumpre seu papel com estilo: alguns recursos estão piores, mas outros foram tão melhorados que acabam compensando, e o tornam um dos mais divertidos da série.

– *Flávio Croffi*



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Marvelous
Desenvolvimento: Natsume
Gênero: RPG
Jogadores: 1 (2 online)

Gráfico: 9.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 6.0
Nota Final: 7.5



ENCONTRAR a solução para mais de 165 puzzles não é tarefa fácil!



PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

JOGUE, PORQUE UM VERDADEIRO GAMER NUNCA DEIXA UM PUZZLE SEM SOLUÇÃO!

PARA OS FÃS DE PUZZLE, TALVEZ *PROFESSOR LAYTON* seja uma das séries mais empolgantes atualmente, por ser a combinação perfeita entre enigmas desafiadores, história bem elaborada, personagens carismáticos, músicas encantadoras e estilo gráfico único. No terceiro jogo da série, era de se esperar que a fórmula estivesse desgastada mas, surpreendentemente, o jogo consegue inovar em sua simplicidade.

Dessa vez a trama acontece em Londres, e por se passar na terra natal de nossos queridos protagonistas e com a temática de viagem no tempo, detalhes do passado de Layton são revelados: o período no qual ele iniciou sua vida acadêmica, quando começou a usar sua famosa cartola e até por que diabos o Don Paolo odeia tanto o professor.

Aos que nunca jogaram nenhum game da série, saibam que isso não é motivo para se desesperar. Apesar de algumas leves menções a personagens recorrentes ou a alguns poucos acontecimentos, nenhum grande detalhe das histórias anteriores é revelado, então você pode tranquilamente jogar o terceiro título sem ter jogado nenhum dos anteriores.

Para um jogo que promete mais de 165 puzzles, era de se esperar que houvesse uma repetição bem maior, mas quando isso acontece existe um cuidado em dar uma leve "maquiada" para não ficar tão aparente que é a mesma mecânica envolvida. Os minigames são sempre um caso à parte: o primeiro é um carrinho de brinquedo para o qual você usa setas para indicar a trajetória a percorrer e recolher os itens no caminho, similar ao hamster do game antecessor. O segundo é um papagaio, com o qual você precisa usar cordinhas para ajudar a chegar ao destino – e que ajuda a "farejar" Hint Coins escondidas como o cachorro mecânico de *Curious Village*. O terceiro é um livro de histórias que você precisa completar com adesivos que você encontra ao longo do game, e tem de organizá-los até que a história passe a fazer sentido.

Uma novidade apresentada nesse jogo é que, além de clicar pelo cenário para procurar Hint Coins, você pode clicar em alguns pontos específicos do cenário e sentir que há alguma coisa diferente ali – através de um barulho especial e uma certa "fumacinha". Desse ponto poderá surgir uma Hint Coin, um enigma ou até uma passagem secreta que irá levar para outra sala.

Unwound Future é uma boa pedida para qualquer um em busca de desafios. Da série *Professor Layton*, é o que provavelmente tem mais reviravoltas e a história consegue intrigar desde o começo. Apresenta mais cutscenes e mais cenas dubladas do que seus antecessores, além de conseguir novamente casar as belas músicas com momentos chaves do jogo.

– Marina Val



METROID: OTHER M

O retorno da maior heroína da Nintendo

> Edson Kimura

Samus Aran, ex-militar da Federação, caçadora de recompensas profissional, não é apenas uma das personagens mais importantes do elenco de jogos da Nintendo, mas também um dos mais importantes papéis femininos no mundo dos videogames. Cada entrada na franquia *Metroid* sempre foi, desde o seu começo em 1986 no NES, progressivamente brilhante, uma referência para jogos de plataforma com exploração livre, culminando na última entrada da franquia, *Metroid: Other M*. Uma colaboração entre a Nintendo e a Team Ninja (conhecida pelo seu trabalho em *Ninja Gaiden*), o jogo retorna à clássica exploração em terceira pessoa e almeja mostrar o lado desconhecido da personalidade da até então estóica heroína, e tem um foco muito maior em história e narrativa. *Other M* é um passo ambicioso para a franquia, e apesar de oferecer uma jogabilidade estelar, o jogo é em partes vítima dos seus próprios excessos.

SAMUS COMO VOCÊ NUNCA VIU (E OUVIU)

Other M abre com um vídeo absolutamente brilhante, que reconta o final de *Super Metroid* com uma atenção aos detalhes de tirar o fôlego, e esse nível de qualidade é uma constante do início ao fim do jogo, com sequências animadas soberbamente detalhadas. Após um tutorial, vemos que Samus está de volta à sua nave, e subitamente ela detecta um sinal de socorro vindo de uma base espacial abandonada. Como a boa samaritana que é, ela prontamente vai investigar, constata que soldados da Federação já estão a bordo, e prontamente oferece a sua assistência.

Coincidentemente, alguns dos homens da Federação são seus conhecidos, entre eles Anthony Higgs, antigo colega de Samus e, mais importante, Adam Malkovich, seu antigo comandante. Neste ponto, já dá para perceber que *Other M* é diferente de outros jogos da série: ele tem uma ênfase muito maior em narrativa através de filmes e diálogos e um foco em



drama, cortesia da relação entre Adam e Samus, algo inédito na franquia, que até agora sempre teve uma narrativa minimalista. Em particular, o jogo ilustra acontecimentos aludidos em *Metroid Fusion* (que, cronologicamente, acontece logo após *Other M*), no qual Samus comenta pela primeira vez sobre Adam e de como ele se sacrificou para salvá-la.

Essa premissa tem um bom potencial e, de início, é interessante, mas esbarra em um problema desconcertante. A franquia *Metroid* sempre teve uma narrativa minimalista, pontuada ocasionalmente por texto ou pela exposição feita por outros personagens. E, salvo raras exceções, Samus não falava, mas isso foi totalmente mudado em *Other M*, pois agora a caçadora de recompensas tem monólogos internos e conversas com outros personagens o tempo todo. E quando digo o tempo todo, não é exagero: em certas ocasiões, ela narra acontecimentos que acabaram de acontecer minutos antes, e os flashbacks que recontam a juventude dela no Exército da Federação são constantes. Isso seria um excesso até para séries que se apóiam bastante em história, mas em um *Metroid* é algo chocante.

Entretanto, excesso de narrativa não é algo ruim por definição, mas o problema de *Other M* é que a história e os diálogos são decepcionantes, repletos de incongruências e clichês. Os monólogos da Samus são especialmente ruins, e linhas como "Eu o batizei de Deleter" e a constante menção ao "Bebê" são estranhas ao ponto de revirar os olhos, e por vezes parecem material de um Fanfic publicado na Internet. A conspiração por trás dos acontecimentos é quase uma cópia das coisas que acontecem em *Metroid Fusion*, e ao terminar o jogo você nota que absolutamente nada do que você fez durante *Other M* foi importante.

Sem revelar muito do que acontece, posso dizer que cada um dos dilemas apresentados durante o jogo seriam resolvidos com ou sem a participação de Samus, o que torna a história inteira totalmente irrelevante. Mesmo o sacrifício de Adam, que deveria ser o ponto alto dramático da trama, tem uma resolução controversa, e o fato acontece de forma tão súbita que você sequer tem tempo de criar um apego emocional. Mas a maior disparidade é a controvérsia em torno da personalidade de Samus: ao tentar humanizá-la através de mais diálogo, os produtores a caracterizaram como uma mulher submissa e insegura, um contraste marcante com a imagem de heroína sóbria e profissional.

NINJA GAIDEN NO ESPAÇO

Mas apesar desses problemas com a narrativa, *Other M* ainda mantém e até supera o nível de qualidade na jogabilidade que tornaram *Metroid* uma série tão aclamada ao longo dos anos. Jogado apenas com o Wii Remote, você controla Samus em ambientes 3D mas com um esquema 2D de navegação com o controle de lado, e ocasionalmente aponta o Remote para a tela para entrar em primeira






pessoa (*Super Paper Mario* tem uma mecânica parecida), criando uma combinação perfeita entre *Metroid* clássico e a série em primeira pessoa *Metroid Prime*. O artifício de se usar controles 2D em 3D pode parecer estranha, mas funciona porque as mecânicas de combate foram especificamente criadas para serem fluidas e frenéticas, e aqui percebe-se a influência da Team Ninja no jogo. Samus automaticamente atira no inimigo mais próximo, não importando a posição em que ele está no plano 3D, e o foco é a rapidez nos reflexos e o timing ao apertar os botões. A caçadora de recompensas aprendeu também alguns novos truques acrobáticos: ao se apertar o botão direcional para qualquer lado durante o ataque de um inimigo, ela executa uma manobra evasiva, e se você estiver segurando o botão de tiro nesse momento, ganha imediatamente uma carga completa, possibilitando a imediata retaliação. Ela também ganhou alguns movimentos para finalizar os inimigos, realizados ao se aproximar de um inimigo caído ou enfraquecido com o tiro carregado: nessa ocasião ela executa automaticamente um golpe e finaliza com estilo. O combate é muito bem executado, e em muitas ocasiões eu parava para derrotar inimigos em áreas previamente exploradas, simplesmente porque é imensamente satisfatório.

Como dito antes, Samus também pode entrar em um modo de primeira pessoa, ao apontar o Wii Remote para a tela, mas ao fazer isso você não pode se movimentar. Esse modo é usado primariamente para atirar mísseis (é o único modo de se usar foguetes) e também para investigar o ambiente. A transição de terceira para segunda pessoa é desorientante de começo, e não recomendada para quando há muitos inimigos em volta, mas na maior parte das vezes funciona bem. Na verdade, o único problema dessa mecânica são as partes nas quais você entra em primeira pessoa para "investigar" algum ponto importante do local. Nesses segmentos, você tem que procurar algum elemento randômico do cenário para prosseguir no jogo, e essas sequências são confusas pois nem sempre o objetivo é muito óbvio, e o jogo requer que você aponte precisamente uma área bem pequena da tela. É arbitrário e desnecessário, e é um mistério saber o que os produtores estavam pensando quando implementaram essa mecânica.

ELEMENTOS CLÁSSICOS, JUSTIFICATIVAS ABSURDAS

A característica definitiva de todo *Metroid* é a exploração. E *Other M* mantém o esquema clássico de navegar ambientes imensos em forma de labirinto, interligados por corredores e com mapeamento automático, mas em gloriosos 3D e com uma câmera automática perfeitamente programada, o que oferece a evolução definitiva da exploração em 2D de *Super Metroid*, mas com alguns poréns. O problema maior é o local onde o jogo se passa, a nave Bottle Ship, que oferece como ambiente apenas laboratórios e alguns cenários temáticos como selva, lava e gelo. Enquanto isso é mais ou menos o que foi oferecido em *Metroid*



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo / Team Ninja
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.5
Nota Final:
8.0

Fusion (mais uma vez, demonstrando o quanto *Other M* e *Fusion* são semelhantes), não existe o clima de mistério que existe em *Metroids* anteriores, especialmente em *Super Metroid* e na trilogia *Metroid Prime*, nos quais você explorava um mundo alien e constantemente encontrava sinais de vida inteligente, o que criava uma ambientação muito mais envolvente.

Outro elemento clássico de todo *Metroid* são os Power-Ups. Todo jogo da série revolve em torno de achar novos poderes para poder navegar uma área anteriormente inacessível sem esses poderes, e *Other M* mantém essa tradição, mas com algumas mudanças. Nos últimos jogos, existe sempre uma justificativa para Samus não manter no começo os Power-Ups dos jogos anteriores, como por exemplo em *Metroid Prime 1*, no qual um incidente na introdução faz o Power Suit perder parte das suas funções. Mas, em *Other M*, ela começa o jogo com todos os seus poderes intactos, mas resolve desativá-los porque ela não foi "autorizada" a usá-los. Esse ponto em particular ilustra bem a submissão de Samus perante figuras de autoridade masculinas, e é um artifício absurdo. O jogo até tenta justificar essa mecânica, com Adam argumentando que algumas armas do Power Suit da Samus, como a Power Bomb, são muito poderosas, e podem causar danos colaterais aos soldados e à nave, o que é razoável. Mas o problema é que ela desativa também funções que não tem nada a ver com poder de fogo, como por exemplo o Varia Suit e o Grappling Beam. Uma sequência ilustra bem o absurdo da situação: ao navegar uma seção repleta de lava, Samus perde gradualmente energia, o que seria solucionado se ela ativasse o seu Varia Suit, que protege contra altas temperaturas. Mas apenas DEPOIS de atravessar o estágio inteiro, desviar de uma dúzia de inimigos e chegar no chefe é que Adam resolve contatar Samus: "Estou autorizando o uso do Varia Suit!", diz ele. Oh, muito obrigado, mas o que você estava fazendo enquanto eu estava sendo cozinhado, olhando a sua página do Orkut? Entendo que os desenvolvedores tem que implementar o ganho gradual de habilidades no jogo, e que, objetivamente falando, isso não é muito diferente de *Metroid Fusion*, no qual você realizava "downloads" dos Power-Ups, mas existem justificativas mais elegantes e menos arbitrárias.

Metroid: Other M é um jogo de contrastes. Temos o contraste entre a personalidade da Samus dos jogos anteriores e a Samus de *Other M*; temos o contraste entre a terrível narrativa e a fantástica jogabilidade; mas debaixo de toda essa disparidade posso ver os elementos que seguem a fórmula de *Metroid* e criam um ótimo jogo. A nova Samus é uma decepção, mas apenas fãs antigos irão se importar com isso; a história é sim mal executada, mas muitos não ligam para esse aspecto em jogos. Para essas pessoas, *Other M* é um jogo acima da média, que oferece ação frenética e gráficos top de linha para Wii. Mas, falando em prol dos fãs antigos da série, se considerarmos os feitos que foram *Super Metroid* e *Metroid Prime*, vemos que *Metroid* já foi (e ainda pode ser) muito melhor do que isso. NW



SAMUS ADOLESCENTE, só em *Other M*

KIRBY: A HISTÓRIA

A saga da bola rosa mais querida da Nintendo

> Bruno Lazzarini

Esse é o mês de lançamento de *Epic Yarn*, a nova aventura da bolinha rosa mais famosa do mundo dos games. Enquanto o game não pinta nos nossos consoles, por que não relembrar os velhos clássicos de plataforma? Lembrando que Kirby tem uma verdadeira avalanche de jogos, vamos falar nesta edição apenas dos que não são considerados Spin-offs, ou seja, dos que fazem parte da aventura principal!

O CRIADOR



Masahiro Sakurai começou sua carreira na HAL Laboratories e dirigiu seu primeiro game quando tinha apenas 19 anos – no caso, *Kirby's Dream Land*. A partir daí, dirigiu vários games do mascote guloso, até que em 1998 ele teve a ideia de fazer um game de luta para quatro jogadores. Durante o desenvolvimento, ele adicionou os personagens da Nintendo sem o grande escalão da empresa saber e só mostrou a eles quando o jogo já estava jogável e equilibrado. O projeto foi aprovado, mas a idéia era lançar esse novo game, chamado *Super Smash Bros.*, apenas no Japão. Acontece que o sucesso foi muito maior que o esperado e *SSB* acabou sendo lançado nos EUA – onde vendeu acima da expectativa.

É óbvio que a Nintendo cresceu os olhos e viu potencial nessa nova franquia, afinal de contas um game que conta com todas as suas grandes estrelas chama muita atenção. E foi por isso que um dos títulos de lançamento do seu próximo console foi *Super Smash Bros. Melee*. O jogo foi tão aclamado pelo público e crítica que muita gente comprou um GameCube apenas para poder aproveitar a mais nova febre da Big N.

Depois de mais esse grande sucesso, Sakurai dirigiu mais dois jogos do Kirby até sua saída da HAL, em 2003. Alegando falta de liberdade de desenvolvimento por conta dos rumos do mercado de games, Masahiro fundou sua própria empresa, a Sora Ltda. No fim das contas, a Nintendo pediu a ele que dirigisse *Super Smash Bros. Brawl* na sua nova empreitada, e assim ele o fez, contratando funcionários de outros 19 estúdios para auxiliar no seu mais novo e ambicioso projeto.

Depois de mais um grande sucesso, Satoru Iwata, Nintendo e Sakurai resolveram criar uma nova empresa chamada Project Sora, que está desenvolvendo *Kid Icarus Uprising* para o 3DS. Alguma dúvida de que esse game será sensacional?

A ORIGEM DE KIRBY

Que a Nintendo e suas subsidiárias pensam primeiro nas mecânicas dos jogos e depois na história e na ambientação, isso todo mundo sabe. Mas o surgimento de Kirby mostra como isso é realmente levado a sério: durante o desenvolvimento da primeira aventura do cor-de-rosa, a equipe da HAL deixou um personagem esférico como teste enquanto toda a base do jogo era desenvolvida. Acontece que esse ser, conhecido então como "Popopo", ficou tão querido pela equipe que acabou vindo a se tornar o Kirby que todos conhecemos. Um fato curioso é que enquanto Sakurai queria que seu personagem fosse rosa, Miyamoto desejava que Kirby fosse amarelo. Sakurai ganhou essa disputa, mas como o primeiro game era monocromático, não fez tanta diferença. Acontece que a Nintendo da América, perdida com essa indecisão que havia sobre o personagem, acabou colocando o nosso amiguinho rosa em escala de cinza, como no próprio jogo. Até os comerciais do jogo traziam o Kirby parecendo um fantasminha. Ainda bem que já no próximo lançamento a NOA corrigiu essa gafe e trouxe o herói com toda a cor que ele merece.

1992 – KIRBY'S DREAM LAND (GB)



Diferentemente do paradigma da época – no qual os jogos eram extremamente desafiadores – a idéia de Masahiro Sakurai era criar um game que fosse atraente para os novatos, e esse foi um dos conceitos por trás de quase todos os jogos do Kirby já lançados até hoje.

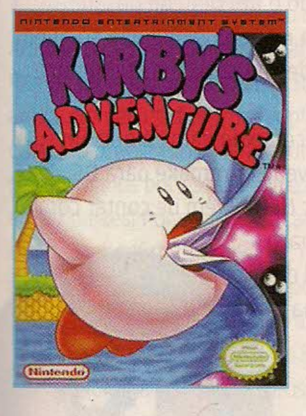
A história é simples, mas divertida: o Rei Dedede roubou toda a comida da Dream Land e agora cabe ao nosso herói guloso recuperar a comida do reino. E munido apenas de sua grande boca e seu grande apetite, Kirby percorre a Terra dos Sonhos comendo e cuspindo seus inimigos por toda a parte, em um divertido e original título plataforma 2D portátil – e infelizmente, monocromático.

A trilha sonora criada por Jun Ishikawa chama atenção por ter músicas divertidas, alegres e muito icônicas, aparecendo novamente em jogos posteriores da bolinha rosa e na série *Super Smash Bros.*



O primeiro banquete de Kirby

1992 – KIRBY'S ADVENTURE (NES)
2002 – KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND (GBA) – REMAKE



Assim como os espanhóis, Kirby também curte dar uma cochiladinha após bater um rango. O problema começa quando, após uma de suas rotineiras sonecas, Kirby percebe que não sonhou nada, e sai para investigar. Ao chegar na Fonte dos Sonhos, descobre que o Rei Dedede a destruiu em 7 pedaços e a bolinha rosa sai entãoem busca de cada um dos fragmentos, na sua primeira aventura a cores!

A grande novidade dessa versão é que dessa vez Kirby ganhou seu poder mais legal: a de absorver os inimigos e adquirir suas habilidades. Além disso, foi em *Kirby's Adventure* que o antagonista Meta Knight fez sua primeira aparição! O jogo é tão bacana que em 2002 a Nintendo resolveu fazer um remake para GBA, com o subtítulo *Nightmare in Dreamland*, que além dos gráficos e sons atualizados, ainda conta com a possibilidade de jogar com o querido Meta Knight, e possibilita multiplayer de até 4 pessoas através do cabo Link do GBA. Uma boa alternativa para quem não quer perder esse jogaço!



ATÉ os inimigos viraram comida!

1995 – KIRBY'S DREAM LAND 2 (GB)



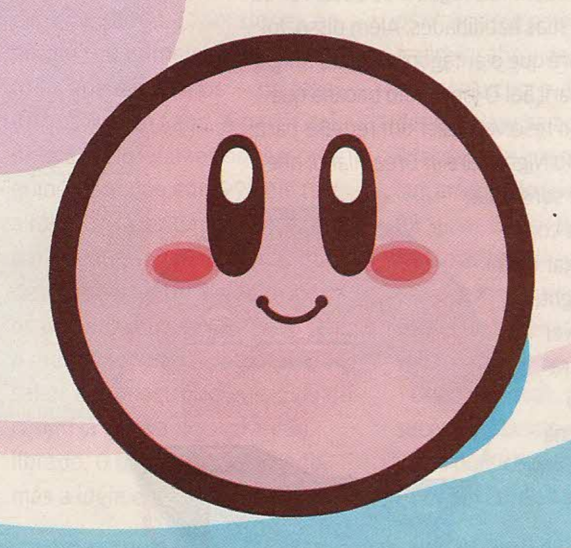
A sequência direta de sua primeira jornada saiu também para o Game Boy e adivinha só quem está por trás de toda essa confusão novamente? Rei Dedede. Mas agora a culpa nem é dele: uma força do mal chamada Dark Matter quer dominar o Dream Land e para isso resolve possuir o Rei Dedede! Possuído, o rei guloso acaba roubando a Rainbow Bridge (Ponte Arco-Íris), impedindo assim o acesso às 7 Rainbow Islands (Ilhas Arco-Íris).

A novidade dessa versão fica por conta da inclusão de amigos que ajudam Kirby em sua jornada: o hamster Rick coloca Kirby em suas costas para correr mais rápido e ainda não deslizar no gelo; o peixe-lua Kine que carrega a bolinha em sua boca, não só para um nado melhor mas também para que ele possa utilizar suas habilidades de sucção dentro d'água; e a coruja Coo, que também permite que ele possa sugar seus inimigos enquanto voa, além de levá-lo a lugares nos quais o vento está forte demais.

Foi aqui que a meleca Gooey fez sua primeira aparição, que se restringia apenas a ser encontrado em baús e recuperava a vida de Kirby.

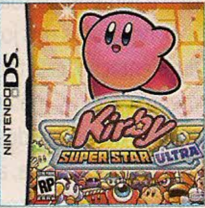
Um fato interessante é que, diferentemente da primeira versão, se você jogasse *Kirby's Dream Land 2* no Super Game Boy (acessório que permite jogar games do GB no SNES), o game ficava colorido! Nada de confusões de cores agora, hein NOA?


KIRBY pegando uma caroninha



1995 – KIRBY SUPERSTAR (SNES) 2008 – KIRBY SUPERSTAR ULTRA (DS) – REMAKE





Este é, sem dúvida, um dos jogos mais queridos pelos fãs de Kirby. Ao mesmo tempo, é o mais diferente também: ao invés de trazer apenas uma aventura, o game conta com 9 jogos menores (apesar da capa dizer 8), inclusive uma espécie de remake de *Kirby's Dream Land*, chamado *Spring Breeze*, que conta não só com updates gráficos e sonoros como também adiciona o poder de absorver as habilidades dos inimigos que Kirby ganhou posteriormente.

A maior novidade em *Superstar* foi a possibilidade de transformar inimigos em aliados! Depois de adquirir a habilidade de algum inimigo, se o jogador quisesse bastava apertar um botão e o processo era revertido: o inimigo voltava à vida, mas dessa vez como aliado! E o melhor de tudo é que o seu então parceiro podia ser controlado tanto pela inteligência artificial quanto por um amigo, transformando assim o game em multiplayer. Nada mal hein? Os jogos restantes também são bem bacanas, principalmente o famoso *Gourmet Race*, quando o Rei Dedede desafia Kirby em uma corrida na qual ganha não só quem atingir antes a linha de chegada, mas também quem comer mais.

A maior prova do sucesso do game é que em 2008 a HAL desenvolveu um remake para DS, chamado *Kirby Superstar Ultra*. Além de contar com todos os games originais, a versão para o portátil de duas telas ainda ganha novos minigames e cutscenes em 3D pré-renderizadas. É presente para fã nenhum botar defeito!


ATIRAR maçãs no Kirby não parece um bom jeito de atacá-lo...

1997 – KIRBY'S DREAM LAND 3 (SNES)



Se tem algo que Kirby curte é ficar na maior tranquilidade; acho que já deu para perceber isso pelas histórias dos outros jogos né? Dessa vez, a pescaria com seu amigo Gooey foi interrompida pela chegada de um cometa negro que começou a expandir seus tentáculos por toda PopStar. Claro que isso é um serviço do terrível Dark Matter, então quem tem que resolver? Kirby, é claro!

A verdadeira sequência de *Kirby's Dream Land 2* gerou polêmica quando foi lançada por não trazer de volta a mecânica de transformar inimigos em aliados, presente em *Superstar*. Apesar disso, o modo para dois jogadores ainda existe, só que agora o segundo player encarna o gosmento Gooey, que tem poderes que parecem uma mistura dos de Kirby com os de Yoshi.

Os três animais que ajudam Kirby em *Dream Land 2* se juntam a outros três novatos: Nago, um gato que sai rolando Kirby por aí; Chuchu, uma meleca rosa que até se parece com o Kirby e fica em cima de sua cabeça; e Pitch, um passarinho verde super bonitinho.

Um grande diferença deste para os outros títulos é que para derrotar Dark Matter é necessário mais do que passar as fases: é preciso também conseguir os 30 Heart Stars que são conquistados ao realizar pedidos dos moradores de PopStar. Ao conseguir 30, Kirby consegue o Love-Love Stick e vai para a última fase enfrentar o terrível vilão. Agora, que nominho para essa arma hein?

Kirby's Dream Land 3 também é marcado por ter sido o último game lançado pela Nintendo no SNES, encerrando assim uma era com chave de ouro: apesar da controvérsia, é sem dúvida nenhuma um dos games de plataforma 2D mais bonitos lançados até hoje.



DESSE jeito Kirby vai engolir o cenário inteiro!

2000 – KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS (N64)



O planeta em forma de coração chamado Ripple Star vivia em paz e harmonia até que um dia uma névoa negra o cobriu inteiramente. Adivinha quem causou isso? Dark Matter, é claro! A Rainha ordenou que a fadinha Ribbon fosse buscar ajuda, e então ela fugiu de Ripple Star junto com um cristal. O problema é que Ribbon foi atacada por monstros formados por essa névoa e o cristal foi quebrado em 74 partes! Por sorte, ela acabou caindo no planeta de PopStar e Kirby, para variar, resolveu dar uma força e seguir com ela nessa nova e poligonal aventura.

The Crystal Shards vem com algumas novidades: além de Kirby ter limite de voo igual em *Super Smash Bros.* (apenas sete pulos aéreos), ele também pode engolir inimigos embaixo d'água sem ajuda de ninguém. O sistema de absorver poderes também foi reformulado, sendo possível combinar duas habilidades para criar outras ainda mais interessantes. Infelizmente, *The Crystal Shards* é um game curto e fácil, mais até do que o habitual para a série.

KIRBY em 3D!

2004 – KIRBY AND THE AMAZING MIRROR (GBA)

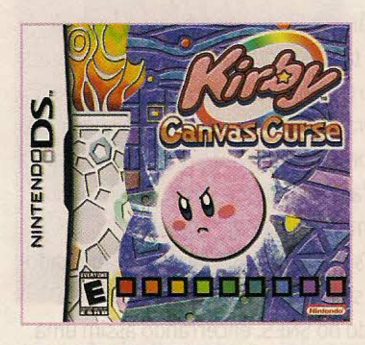


Já pensou se Dream Land tivesse um universo paralelo? Mas tem! É o Mirror World, cuja entrada está em um espelho que fica nos céus. O grande lance deste espelho é que todos os sonhos refletidos nele viram realidade no Mirror World. Só que de repente ele começa a copiar apenas desejos malignos, e logo o caos domina. Meta Knight logo percebe que tem algo errado e vai lá verificar o que está acontecendo, pois sabe que se alguma coisa muito ruim acontecer lá acabará afetando o Dream World também. Como confusão nunca é demais, o pobrezinho Kirby dá de cara com Dark Meta Knight, um ser que foi criado pelo Mirror World. Ele divide nosso herói em quatro, cada um com uma cor diferente! Os Kirbys resolvem perseguir Dark Meta Knight até o mundo paralelo e é aí que a aventura começa!

Ao contrário das versões anteriores, que possuíam fases bem distintas, a aventura no Mirror World se passa em um gigantesco e contínuo mundo que vai se abrindo aos poucos, semelhante aos labirintos de *Metroid*. Outra grande diferença é que desta vez o game pode ser jogado cooperativamente com até quatro jogadores, sendo necessários os quatro Kirbys para resolver certos puzzles. Os chefes e os mapas lembram muitos locais da primeira aventura do Kirby, mas em versões bem diferentes. Apenas um velho conhecido não faz nenhuma aparição na aventura, pela primeira vez: o Rei Dedede. Uma pena, ele faz falta mesmo!

VAI Kirby, acaba com ele!

2005 – KIRBY CANVAS CURSE (DS)



A Nintendo sempre escolhe um jogo para demonstrar as capacidades de seu novo console. *F-Zero* demostrava o efeito Mode 7 que só o Super Nintendo fazia, *Mario 64* mostrava o poder do 3D e da necessidade da alavanca analógica no novo estilo que acabara de surgir, *Luigi's Mansion* testava o uso de dois analógicos e mostrava o poderio gráfico do GameCube e... e o DS? Coube a Kirby mostrar a todos que o uso da Touch Screen veio mesmo para ficar, não só em games casuais mas como em franquias já consagradas.

A história toda começa quando a bruxa Drawcia, em posse do lendário pincel Power Paintbrush, transforma toda Dream Land em pintura. Kirby obviamente vai atrás dela para resolver essa parada, mas se vê indefeso contra a poderosa arma. A bruxa, então, o transforma em uma bola e o manda de volta para a Dream Land, mas felizmente nosso herói acabou tocando no pincel e absorveu parte de seus poderes.

Claro que essa história toda é criada só para a caneta Stylus ter uma função no game e fazer parte do contexto, mas ninguém pode dizer que os designers da HAL não são criativos. A jogabilidade, completamente diferente do habitual da série, se dá totalmente pela Stylus e o jogador deve guiar Kirby desenhando linhas para que ele consiga chegar até o final das fases. É possível também jogar com outros personagens, como Waddle Dee, Waddle Doo, Meta Knight e até Dedede! Tudo para trazer novamente a paz a um dos reinos mais conturbados dos games – só perde para o Reino dos Cogumelos, de Mario – em um game absurdamente criativo, divertido e, ainda hoje, único.



KIRBY pintando o sete!





2006 – KIRBY: SQUEAK SQUAD (DS)



Só para variar um pouco, Kirby está lá fazendo um lanchinho quando, de repente, seu bolo de morango some! Claro que ele vai atrás do Rei Dedede, que está sempre por trás desse tipo de sacanagem. Acontece que desta vez Kirby estava errado! Quem anda roubando o rango da galera são os Squeaks! Como sempre, lá vai o nosso herói recuperar a comida novamente...

Dividido em fases, *Squeak Squad* deixa de lado o estilo *Metroid* que havia adquirido em *Magic Mirror* e volta às origens, infelizmente. A grande novidade fica por conta da tela de baixo do DS, em que observamos o estômago de Kirby. Estranho não? Mas o gigantesco estômago dele é capaz de guardar até cinco itens, que podem ser combinados para formar objetos mais poderosos ou até mesmo criar poderes combinados – como por exemplo uma espada de fogo, ao juntar o poder de espada com o de fogo. Isso faz lembrar a combinação de poderes da versão para Nintendo 64, mas na verdade ela está muito mais limitada desta vez, embora haja um maior número de poderes simples.

Os tradicionais minigames para vários jogadores estão de volta, mas desta vez a aventura principal não pode ser jogada com um amigo... uma pena! (NW)

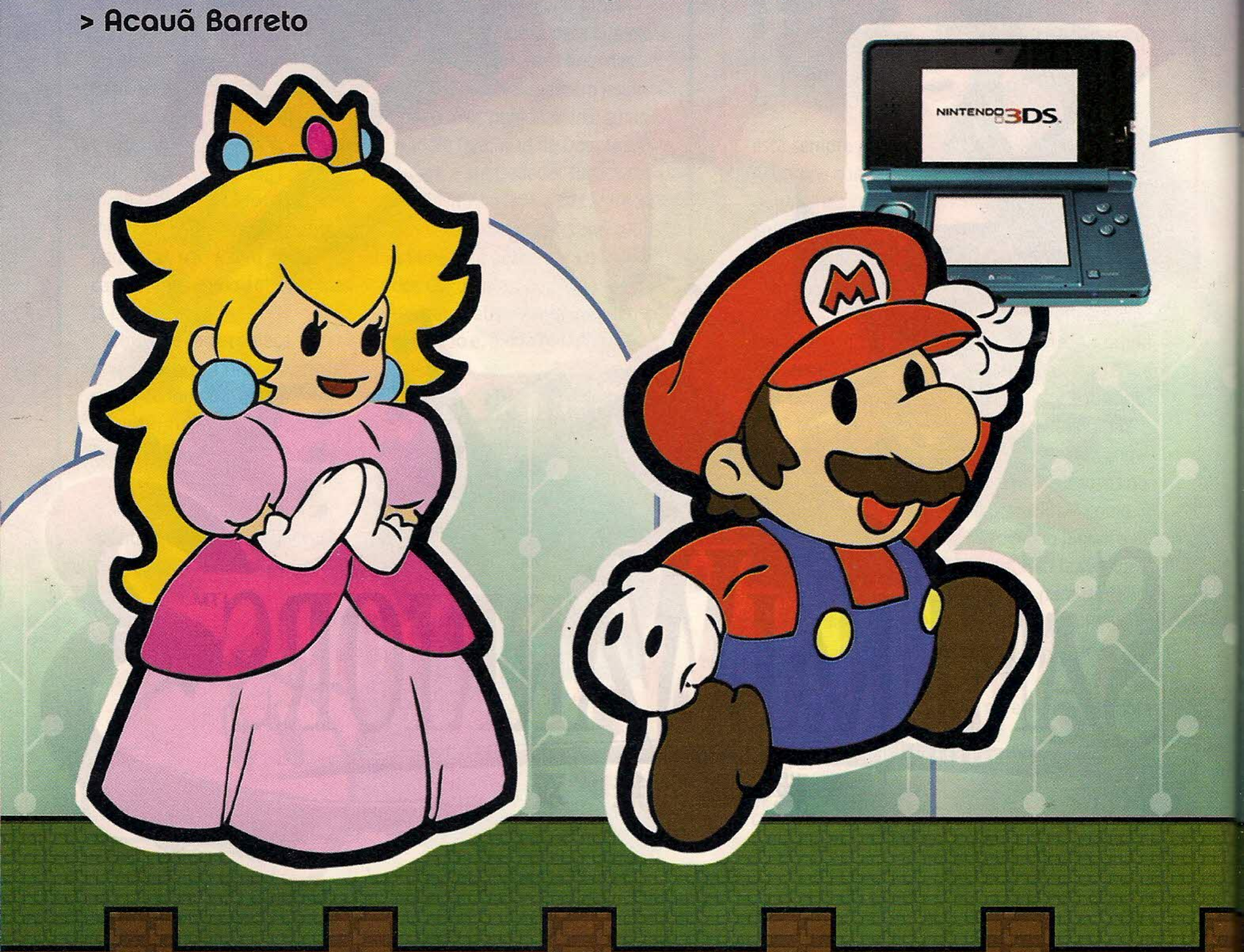


NÃO mexa com a comida de Kirby!

3D O QUÊ?

Entenda como funcionará a tecnologia do novo portátil da Nintendo!

> Acauã Barreto





A essa altura, você e todo mundo ligado no mundo dos games já deve estar sabendo sobre o novo portátil da Nintendo, o 3DS. Consequentemente, você também já deve saber que a principal característica dele será a capacidade de reproduzir gráficos em 3D sem a necessidade de óculos especiais para isso.

Mas você sabe como exatamente isso vai funcionar? E qual a diferença entre esse tipo de 3D, o que precisamos de óculos especiais e aquele com o qual já estamos acostumados desde a época do Nintendo 64?

É justamente para sanar essas dúvidas que preparamos essa matéria. Além de ser um serviço de utilidade pública, já que assim ninguém vai querer abrir um recém-adquirido 3DS para tentar descobrir como ele funciona.

Ilustrações por Marina Val

GRÁFICOS 3D

Bom, vamos começar então pelo básico. Gráficos 3D são nada mais do que representações geométricas de uma imagem em três dimensões, mas que ainda sim precisam ser representadas em um plano bidimensional. As imagens são formadas por pixels: os pontinhos de cores que juntos dão forma, volume e profundidade a elas. É aqui que entram também os diversos tipos de efeitos e técnicas como shading, mapping e anti-aliasing, responsáveis pelas principais noções de verossimilhança presentes em uma cena 3D.

Para entender melhor, tente pensar em um jogo 3D qualquer. *Super Mario Galaxy*, por exemplo. Você sabe que Mario caminha por um cenário no qual você pode ir para qualquer direção. O encanador fica livre para se mover tanto para os lados, como para cima, para baixo e em profundidade. Mas ainda sim, ele é representado em um plano bidimensional: a tela do seu televisor. Por mais que você tenha alguma noção do que a imagem representa, a sensação de profundidade que ela proporciona está longe de ser perfeita. Sabe aqueles pulos bobos que você vive errando em *Super Mario Galaxy 2* por não conseguir distinguir exatamente onde começa e onde termina uma plataforma? Pois é, agora você já sabe o motivo.

3D ESTEREOSCÓPICO

Estereoscopia é o que acontece quando nosso cérebro funde o que cada um de nossos olhos capta em uma imagem só. É isso que nos permite ver o mundo a nossa volta em três dimensões. Graças a esse fenômeno, quando vemos uma pessoa ao longe sabemos que ela não é uma pessoa em miniatura – ela está apenas distante de nós. Há inúmeras tecnologias que simulam esse efeito, e apesar da técnica ter evoluído e estar muito em alta nos dias de hoje, ela já existe há bastante tempo.

Em comum, todas têm o mesmo princípio: fazer com que cada um de nossos olhos enxergue uma imagem separadamente, em pontos de observação ligeiramente diferentes. Depois disso, é nosso cérebro que faz o resto do serviço.

Como o 3D funciona:

Anáglifo (óculos vermelho e azul)

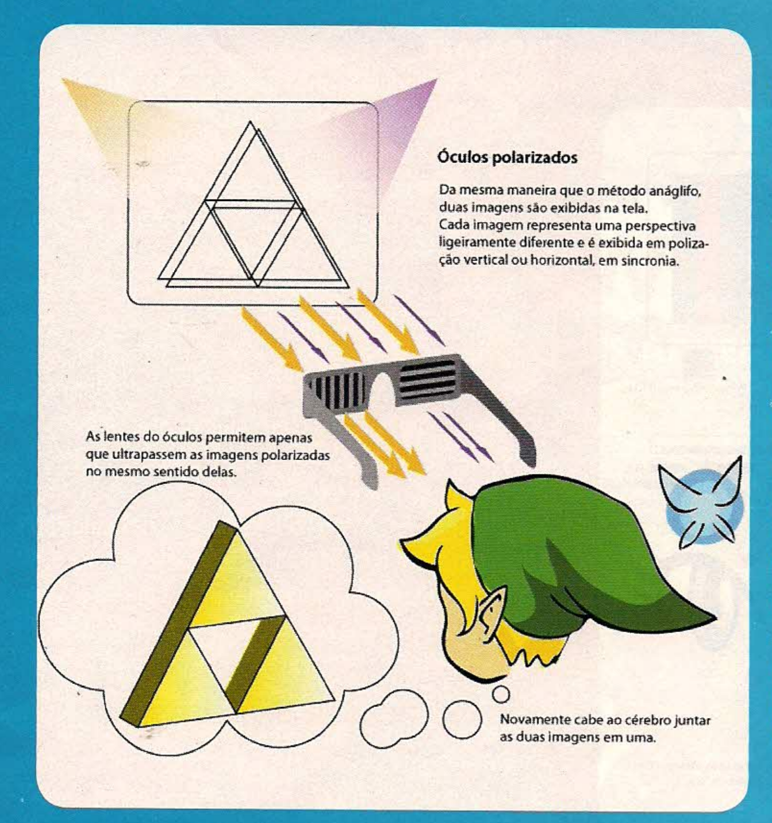
Duas imagens são exibidas na tela, uma para cada olho. Cada uma dessas imagens é de uma perspectiva ligeiramente diferente.

Cada uma da lentes do óculos bloqueia uma camada diferente de cor, desse modo cada olho vê apenas uma das imagens.

Por fim, o córtex visual combina o que foi captado pelos olhos e o cérebro interpreta a imagem como se ela tivesse três dimensões

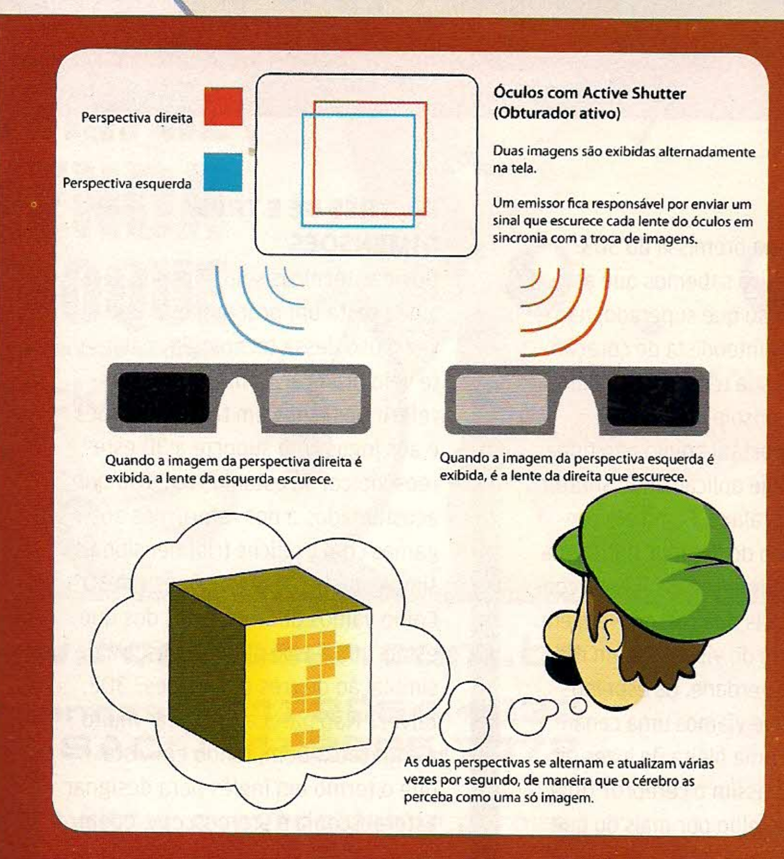
ANÁGLIFO

Essa é a técnica mais antiga de estereoscopia. A imagem é formada por duas camadas de cor que são sobrepostas com uma distância pequena entre elas. Essa distância é equivalente a que há entre os nossos dois olhos e é responsável pela sensação de profundidade que temos ao visualizar a imagem. Para que cada olho enxergue a imagem correta e nosso cérebro não se atrapalhe na hora de juntá-las, é necessário filtrá-las. Lembra daqueles óculos de lentes vermelha e azul? Eles servem justamente para que cada olho só enxergue a imagem específica de seu ponto de observação, já que a lente do olho direito não permite que você note a imagem que está sendo exibida para seu olho esquerdo e vice-versa, graças às cores das imagens e das lentes dos óculos. Essa técnica já é usada desde 1950 e foi muito popular nos idos dos anos 1980 e 1990, principalmente em revistas.



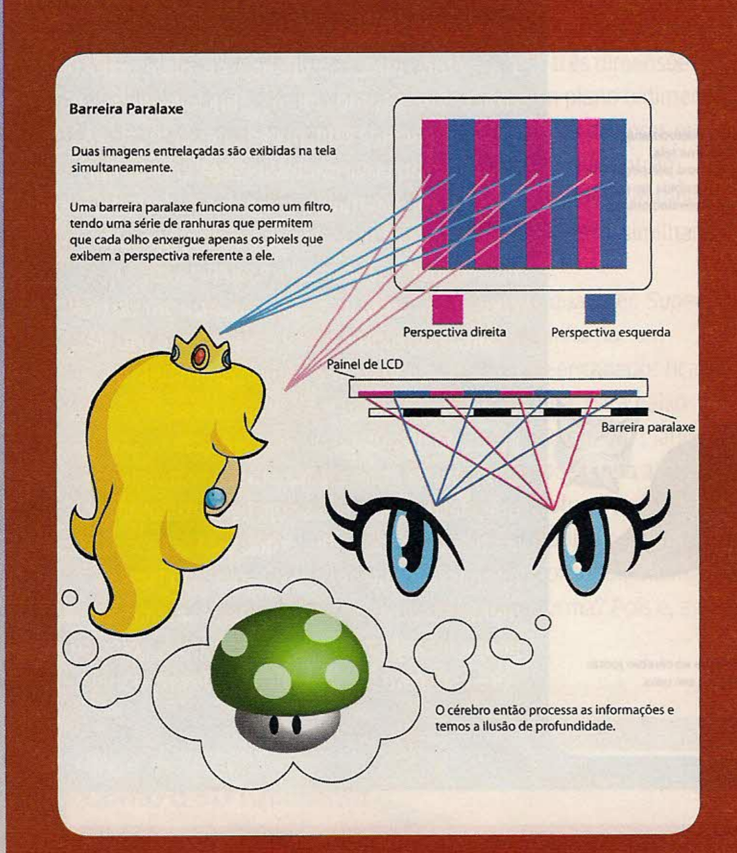
POLARIZAÇÃO

É o método mais comum hoje em dia e popularizado nas salas de cinema. Funciona de maneira similar ao anáglifo, porém, nessa técnica as imagens são polarizadas linearmente durante a projeção. Para que a imagem seja filtrada, precisamos usar óculos com lentes que são polarizadas na mesma direção dessas projeções. Como uma lente tem polarização vertical e outra horizontal, não é necessário o uso de cores para ludibriar o cérebro, tornando a visualização muito mais límpida e sem qualquer perda de qualidade ou interferência nas cores originais da imagem. Na prática isso significa que, desde que a coisa seja bem executada, você nem vai perceber o que está acontecendo. Apenas coloque os óculos – que são ligeiramente escuros – e pronto: magicamente a imagem ganhará profundidade e volume, como se você estivesse olhando através de uma janela.



SHUTTER GLASSES

Esse é o método usado pela grande maioria dos televisores com capacidade de exibir imagens tridimensionais. Novamente, tudo consiste em enganar nosso cérebro para que ele junte duas imagens de perspectivas diferentes em uma só. No entanto, nesse método não são usadas imagens sobrepostas. Pelo menos não de maneira literal. O que ocorre é que a perspectiva direcionada a cada olho é exibida alternadamente e em alta velocidade. Por isso televisores desse tipo necessariamente têm uma taxa de atualização de imagem de no mínimo 120Hz, o dobro de televisores comuns. O truque usado para que nossos olhos não percebam essa mudança está novamente nos óculos: os Shutter Glasses. Eles funcionam em sincronia com a mudança de quadros exibida na tela, escurecendo a lente do olho para o qual a imagem que está sendo exibida não é destinada, e alternando isso sucessivamente.



PARALAXE

Ok, o que aprendemos até aqui? Que o segredo está na produção da imagem a ser exibida, em sua projeção e nos óculos que usamos para que ela realmente possa parecer ter três dimensões. Mas e o 3DS, que não precisa de nenhum tipo de óculos para conseguir provocar esse mesmo tipo de efeito no jogador?

A resposta para essa pergunta está na própria tela do portátil, que utilizará a tecnologia paralaxe. Além de definir conceitos de astronomia e matemática, o termo também pode ser designado para se referir à distância média entre os olhos humanos – 64 mm, antes que você se pergunte – e por isso é mais do que apropriado. Já o conceito pode ser descrito de maneira bem rudimentar: não há necessidade de óculos porque é como se a tela do portátil os usasse por você. A tela do console conta com uma barreira paralaxe cuja função é permitir que cada um dos seus olhos veja pixels específicos da tela, graças à perspectiva diferenciada que cada um deles enxerga. Experimente olhar fixamente para um objeto que esteja atrás de uma parede qualquer, e em seguida feche seus olhos um de cada vez. Percebe como a perspectiva é ligeiramente diferente para cada olho? Pois então. É aí que está a chave para o mistério. Então, agora me diga: você vai olhar para a mágica do 3DS com outros olhos a partir de agora, não é?

VIRTUAL BOY

Lançado em 1995, o console foi lançado com a mesma premissa do 3DS: uma experiência portátil em três dimensões. Na prática sabemos que as coisas não deram muito certo, mas isso já está mais do que superado, não é mesmo? Esse é um assunto delicado para qualquer nintendista de coração. Mas não vamos nos ater ao Virtual Boy em si, mas à sua tecnologia. Então, afinal de contas, qual era a mágica empregada no console?

Basicamente, o "portátil" – sejamos sinceros, de portátil aquilo não tinha nada – era um híbrido: usava parte da tecnologia hoje aplicada nos Shutter Glasses, combinada com os conceitos da barreira paralaxe. Como ele consistia em um HDM (Head Mounted Display), cada olho do jogador tinha uma tela própria. Aliás, tela não é a melhor palavra para definir o display do console. Na verdade, ele contava com uma fileira de pixels que ressonavam em alta velocidade, e espelhos alocados na parte interna do visor ficavam responsáveis por transformar isso em uma imagem de verdade. Os espelhos oscilavam em alta velocidade para dar a ilusão de que víamos uma cena completa, quando na verdade tudo não passava de uma fileira de luzes piscando. O preço a se pagar por tentar ludibriar tanto assim o cérebro? Uma dor de cabeça terrível caso você tentasse usar o aparelho por mais do que vinte ou trinta minutos.

3D, TRÊS DÊ E TRÊS DIMENSÕES

Dúvidas técnicas solucionadas. Mas ainda resta um problema: se dessa vez o uso dessa tecnologia realmente veio pra ficar, como vamos nos referir aos jogos em três dimensões e aos jogos com suporte a 3D estereoscópico? Já estamos mais do que acostumados a nos referirmos aos games com gráficos tridimensionais simplesmente como "games em 3D". Como vamos diferenciá-los dos que estão "um passo além" na escala de simulação de três dimensões? 3DE, talvez? Não parece melhorar muito a situação... Bom, tendo em vista que o termo em inglês para designar Estereoscopia é Stereoscopy, quem sabe... 3DS? NW


BORGHIERH/LOWE
UMA VANTAGEM LEVA À OUTRA.
SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine
UOL
O MELHOR CONTEÚDO

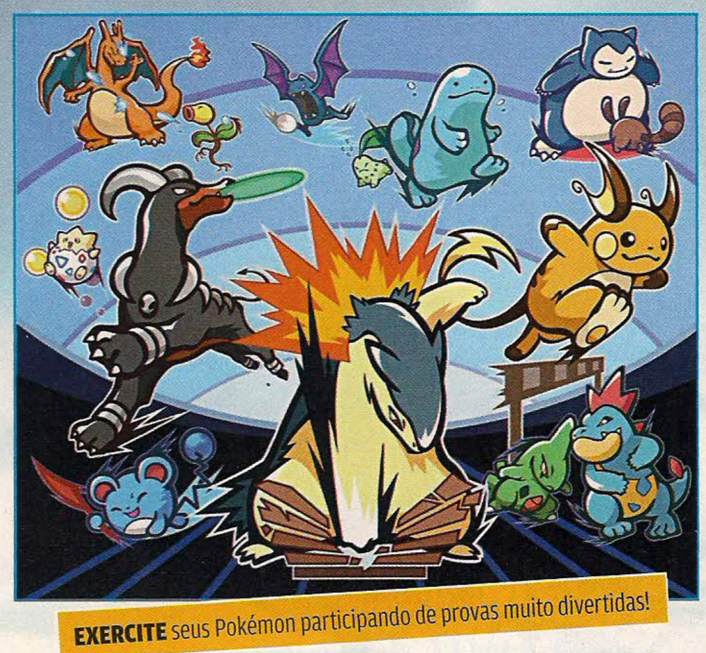


Pokéathlon, a olimpíada Pokémon

As versões *HeartGold* e *SoulSilver* certamente marcaram a 4ª geração, inovando em alguns aspectos e trazendo a sensação de nostalgia dos até então considerados os melhores jogos da série. Nesta edição vamos explorar um pouco mais uma das formas novas de diversão que foi utilizada nesses jogos para substituir os contests: o Pokéathlon!

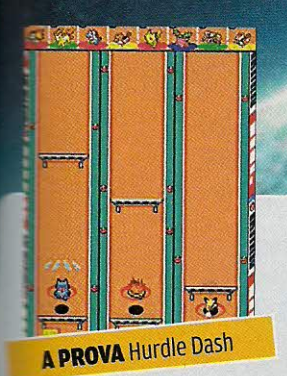
O Pokéathlon fica localizado próximo ao National Park e lá você poderá inscrever três de seus Pokémon em diferentes competições que funcionam como minigames. Cada circuito possui três provas que visam testar certos atributos especiais dos Pokémon. Estes atributos podem ser vistos no Summary e são classificados com contadores em forma de estrelas. Quanto maior for o tamanho e o número de estrelas, melhor será a habilidade do Pokémon naquela área.

Cada prova testa alguns de seus atributos, que são: Power, Jump, Skill, Stamina e Speed. Para os treinadores terem uma melhor preparação, você escolhe qual o tipo principal de atributo que você deseja testar durante o circuito.



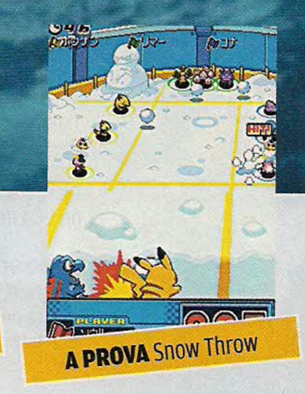
EXERCITE seus Pokémon participando de provas muito divertidas!

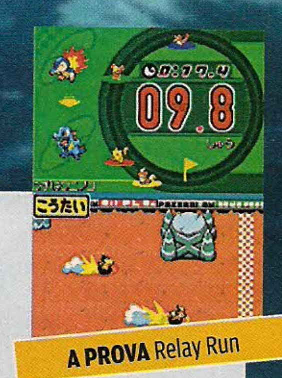
Conheça as provas do Pokéathlon:


A PROVA Hurdle Dash


A PROVA Lamp Jump


A PROVA Ring Drop


A PROVA Snow Throw


A PROVA Relay Run

PROVA 1: HURDLE DASH
Categoria: Jump e Speed
Atributos: Jump , Speed e Skill
É uma corrida cujo objetivo é pular todos os obstáculos e chegar ao final. Você terá que controlar os seus três Pokémon ao mesmo tempo dando um toque em cima deles no momento certo. Caso algum deles bata em um dos obstáculos, sua velocidade será reduzida, mas se acertar, a velocidade irá aumentar.

PROVA 2: LAMP JUMP
Categoria: Skill e Jump
Atributos: Jump, Skill, Stamina e Power
O objetivo é acender o maior número de lâmpadas possível cada vez que seus Pokémon pulam. Para pular basta arrastar a Stylus para baixo na tela de toque e seus Pokémon serão arremessados. O único problema é que no trajeto eles podem se chocar e isso os deixará tontos por alguns segundos.

PROVA 3: RING DROP
Categoria: Power e Stamina
Atributos: Speed, Power, Stamina e Jump
Nessa prova você manda um Pokémon por vez. O objetivo é derrubar os monstrinhos adversários do campo. Para isso você irá controlá-lo com a Stylus dando puxadas na direção do oponente, para que ele seja atingido com bastante força.

PROVA 4: SNOW THROW
Categoria: Power e Skill
Atributos: Power, Skill e Stamina
Guerra de bolas de neve entre todos os Pokémon dos competidores. Basta movimentar a Stylus na tela de toque, fazendo o trajeto que a bola de neve deverá percorrer até bater no Pokémon adversário.

PROVA 5: RELAY RUN
Categoria: Speed e Stamina
Atributos: Skill, Speed, Power e Stamina
Uma corrida na qual seu Pokémon deve desviar de obstáculos na pista. Quando ele estiver cansando, basta trocar para o próximo Pokémon. Quem conseguir completar o maior número de voltas ganhará.

PROVA 6: BLOCK SMASH
Categoria: Power e Stamina
Atributos: Skill, Stamina e Power
Uma das provas mais divertidas! Seu Pokémon deve quebrar o maior número possível de tábuas. O único problema é que uma hora ele ficará cansado, por isso troque de Pokémon durante o reabastecimento das tábuas.

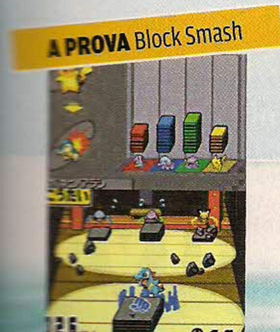
PROVA 7: CIRCLE PUSH
Categoria: Power e Speed
Atributos: Speed, Power e Stamina
Todos os Pokémon serão posicionados em um campo. Durante certos momentos, círculos de diferentes cores aparecerão no chão e cada Pokémon que ficar dentro deles irá ganhar pontos. Quanto menor o círculo, maior o número de pontos.

PROVA 8: DISC CATCH
Categoria: Jump e Power
Atributos: Speed, Jump e Power
Todos os Pokémon ficam dentro de um campo, que é dividido em setores. O objetivo é capturar discos que são arremessados, e de acordo com o local da captura você ganhará uma quantidade de pontos. Basta clicar nos Pokémon para que eles pulem para pegar.

PROVA 9: PENNANT CAPTURE
Categoria: Skill e Speed
Atributos: Speed, Power, Skill e Stamina
Um dos seus Pokémon irá coletar o maior número possível de bandeiras que puder e deve deixar todas no ponto de partida. Ao chegar lá, automaticamente outro assumirá a responsabilidade de realizar o feito novamente.

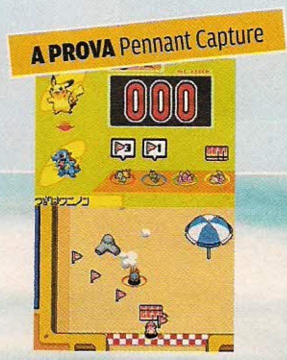
PROVA 10: GOAL ROLL
Categoria: Skill e Power
Atributos: Speed, Power, Skill e Stamina
Esta é uma competição de futebol um pouco diferente. Quatro traves estão em campo e todos os Pokémon participam desta competição. O objetivo é claro: defender seu gol e golear os outros. Fique atento para as bolas douradas que valem mais pontos.

No final do circuito você ganhará todos os pontos que conseguiu nas provas e caso tenha vencido ganhará mais 100 pontos. Todos os pontos poderão ser trocados por itens dentro do prédio do Pokéathlon.

A PROVA Block Smash


A PROVA Circle Push


A PROVA Disc Catch


A PROVA Pennant Capture


A PROVA Goal Roll


DICAS DO MESTRE



Nome: Thiago Pinto da Luz
Nick: Phrancklimn
Idade: 20 anos
Joga Pokémon desde: 2005

Tiago é um treinador muito talentoso que possui 9 insígnias e foi convidado para ingressar na nova formação da Elite dos Quatro Brasileira, que irá fazer sua estreia no DE4 de Dezembro em Porto Alegre-RS.

COMO VOCÊ REALIZA SEUS TREINOS?
Em geral com amigos. Raramente jogo contra pessoas desconhecidas, por mais que seja bom jogar contra alguém de outros países ou estados para ver o estilo de jogo.

QUAIS SUAS EXPECTATIVAS PARA O DE4 DE DEZEMBRO?
São as melhores sempre, pois acredito que tudo vai dar certo e que será um ótimo DE4. Esperamos barrar todos os desafiantes e para isso estamos nos esforçando para treinar juntos via Wi-Fi e fazermos algumas pesquisas e debates sobre estratégias.

Com esse time você poderá absorver praticamente tudo o que seu oponente vier a fazer, apenas tome cuidado com Trick. Tenha certeza de que eles parem todos no Tyranitar. É necessário um cuidado extra com Gyarados de Taunt, mas a soma Stealth Rock, Sandstorm, Roar e Whirlwind deve acabar com o problema.



TYRANITAR

Tipo: Rock / Dark
Item: Choice Scarf
Nature: Jolly
Ability: Sand Stream
EVs: 4HP/ 252 ATK/ 252 Speed

GOLPES:
- Stone Edge
- Super Power
- Crunch
- Pursuit

Tyranitar combinado com Choice Scarf e Pursuit pode ser bastante útil para combater Pokémon que possuam a estratégia de usar Trick com um dos "Itens Choices". Muitos colocariam Earthquake no lugar de Pursuit, porém com o Gliscor no time isso não é necessário. O Tyranitar também consegue dar super efetivos em vários Pokémon poderosos que podem aparecer, como Latios ou Latias, e ainda ativa o Sandstorm na arena, ajudando o Gliscor.

SKARMORY

Tipo: Steel / Flying
Item: Leftovers
Nature: Impish
Ability: Sturdy
EVs: 252 HP/ 64 ATK/ 176 DEF/ 16 Speed

GOLPES:
- Brave Bird
- Roost
- Spikes
- Whirlwind

Um dos melhores Pokémon defensivos do jogo, com ótima combinação de tipos, oferecendo grandes resistências, somadas a uma grande defesa e o acesso a golpes de recuperação como Roost e a capacidade de forçar um Pokémon a sair da arena com Whirlwind: Skarmory é sempre um Pokémon a se esperar num time defensivo. Cobre perfeitamente as fraquezas da Latias, além de poder entrar na frente de Earthquakes, que são comumente direcionados ao Tyranitar.

LATIAS

Tipo: Psychc / Dragon
Item: Leftovers
Nature: Timid
Ability: Levitate
EVs: 252 HP/ 4 DEF/ 252 Speed

GOLPES:
- Reflect
- Dragon Pulse
- Recover
- Roar

Pode ser incomum essa combinação de golpes, mas com isso ela pode absorver qualquer coisa que um Infernape tente fazer sem dificuldade nenhuma, além de que com o Roar ela pode se livrar de alguns Pokémon mais chatos que "grudam" na arena. Gyarados ficam com medo, pois Latias normalmente possui Thunderbolt (o que não é o caso desta). O principal Pokémon que ela tem que tomar cuidado é o Heracross com Choice Scarf, pois o Megahorn vai acabar com ela.

BLISSEY

Tipo: Normal
Item: Leftovers
Nature: Calm
Ability: Natural Cure
EVs: 24 HP/ 252 DEF/ 232 S.DEF

GOLPES:
- Softboiled
- Aromatheraphy
- Seismic Toss
- Toxic

Com sua absurda SDef e seu descomunal HP, ela pode sem dificuldades absorver qualquer coisa de SAtk que o oponente possa lançar, e com Aromateraphy pode curar status do seu time, principalmente caso o Tyranitar acabe sendo paralisado. Muitos preferem Thunder Wave no lugar de Toxic, porém somado ao Stealth Rock, Spikes e Sand Storm, Toxic se torna uma arma muito mais eficiente.

BRELOOM

Tipo: Grass / Fight
Item: Toxic Orb
Nature: Impish
Ability: Poison Heal
EVs: 236 HP/ 248 DEF/ 24 Speed



GOLPES:
- Focus Punch
- Substitute
- Leech Seed
- Spore

Não duvide da capacidade desse Pokémon de estragar times inteiros. Caso o oponente tenha algum Pokémon que esteja lhe dando trabalho, coloque-o para dormir, e abuse do Leech Seed mais Substitute, pois com Sandstorm, Spikes, Stealth Rock e Toxic, os Pokémons do seu adversário irão cair mesmo sem receber ataques diretos, apenas por efeitos.

GLISCOR



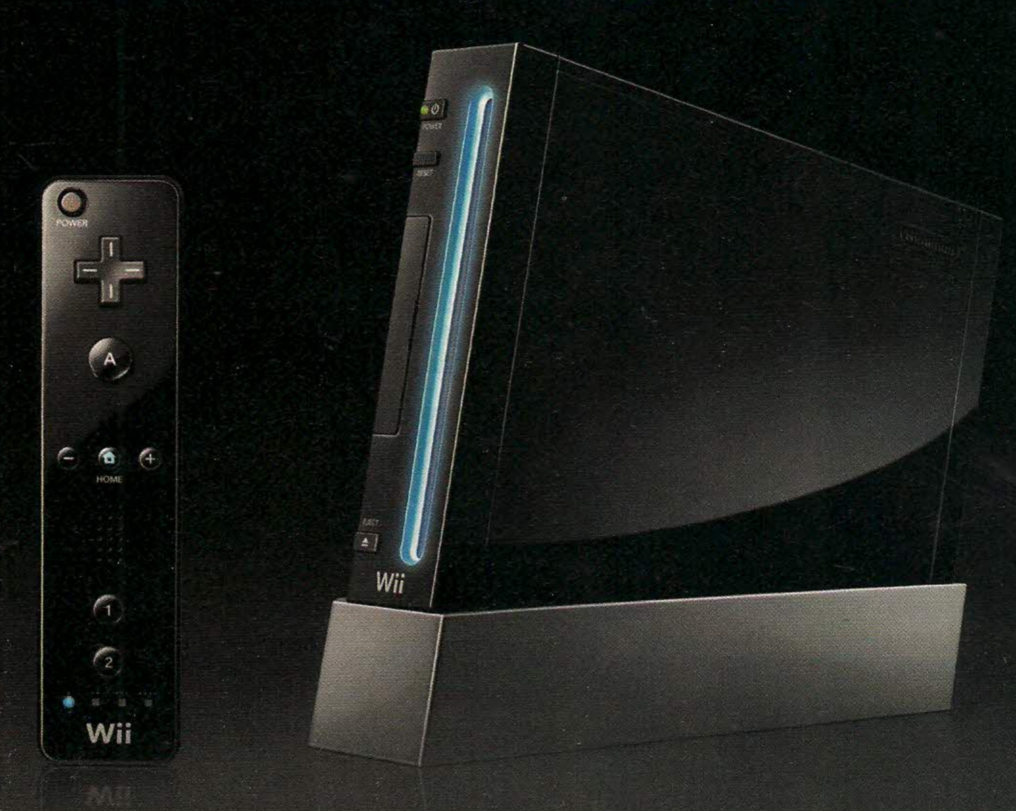
Tipo: Ground / Flying
Item: Leftovers
Nature: Jolly
Ability: Sand Veil
EVs: 252 HP/ 4 DEF/ 252 Speed



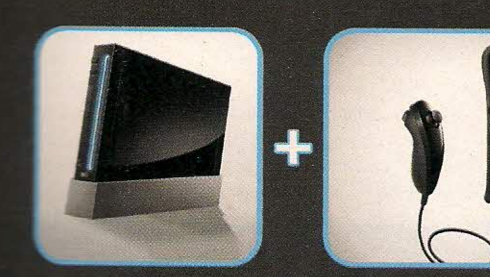
GOLPES:
- Stealth Rock
- Earthquake
- Roost
- Taunt

Gliscor é um ótimo Pokémon para começar a partida, pela sua boa Speed e seu acesso a Taunt e a Stealth Rock, que fazem ele se sair muito bem contra Pokémon mais lentos como Hippodown e Metagross. Como nem todo Pokémon é perfeito, o Gliscor tem que tomar cuidado com Swamperts e quaisquer outros Pokémon que possam usar Ice Beam. Caso você tenha medo de Azelf pode retirar Taunt e colocar U-turn.

Agora Nintendo traz mais !



Prepare-se para conhecer a novidade que a Nintendo trouxe para você. Agora o Wii está disponível em branco e na nova cor preta e além disso vem com o Wii Sports™ e o Wii Sports Resort™.





Inclusos: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, um acessório Wii Motion Plus™, um Wii Remote™ e um Nunchuk™.

Incluem 17 atividades*





AND YET IT MOVES

UM JOGO DE PLATAFORMA COM (LITERALMENTE) MUITAS REVIRAVOLTAS



And Yet it Moves é um jogo de plataforma condensado aos seus elementos mais básicos: nada de história ou mesmo um nome para o protagonista, e o objetivo é simplesmente terminar o estágio. Mas apesar dele ficar devendo quanto ao aspecto narrativo, a originalidade das mecânicas e do visual mais do que compensam essas faltas, e proporciona um jogo intrigante e divertido.

A principal mecânica do jogo é o controle sobre a rotação da tela. Você controla um jovem com excesso de gel no cabelo e tem que navegar pelos estágios girando a tela inteira. Existe um abismo intransponível na sua frente? Gire a tela para fazer o seu personagem "cair" em direção ao outro lado do buraco; e quando estiver lá, gire de volta para o personagem se reorientar bem em cima da plataforma. Parece complicado, mas é uma mecânica bem executada, e a ausência de inimigos ou um timer faz de cada estágio um quebra-cabeças relaxante.



AND YET IT MOVES lembra uma obra de arte contemporânea

Esse recurso de rotação da tela é similar a alguns estágios presentes em *Super Mario Galaxy 2*. Mas enquanto na aventura do encanador (e no jogo original para PC) você estava limitado a girar a tela de 90 em 90 graus, os controles de movimento do Wii proporcionam uma rotação mais suave e precisa, fazendo esta versão para WiiWare a versão definitiva de *And Yet it Moves*. Junte a isso um estilo gráfico único, no qual os personagens e os elementos parecem colagens de papel, e temos uma ótima combinação de estilo e jogabilidade.

Plataforma: WiiWare
Produtora: Broken Rules
Jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points



DOWNLOADS

Originalidade, nostalgia e qualidade nas nossas dicas para suas compras online

> Edson Kimura

COSMOS X2

PARA OS QUE AINDA SE LEMBRAM DE GRADIUS





Hoje, quando falamos de um jogo de tiro espacial, a imagem mais comum é a dos jogos estilo "Bullet Hell", nos quais a tela fica repleta de tiros do inimigo e o foco do jogo é a ação frenética e a precisão milimétrica necessária para se desviar. Mas para os que preferem um jogo de Shoot'em Up com um ritmo mais calmo, remanescente dos bons dias dos 8 e 16-bit, *Cosmos X2* é uma das melhores pedidas recentes.

O esquema do jogo lembra bastante o clássico *Gradius*: ação lateral, com uma fase repleta de inimigos e um chefe no final, mas com um sistema de Power-Ups mais acessível. Existem três alinhamentos disponíveis: Power, Atraction e Repulsion, cada um com tipos de tiro e escudo diferentes, e você pode equipar a sua nave com dois deles. Durante o jogo você pode mudar entre esses dois escolhidos a qualquer hora, adaptando o seu estilo de jogo de acordo com a situação.

Plataforma: DSiWare
Produtora: Saturnine Games
Jogadores: 1
Preço: 500 DSi Points

AERO THE ACRO-BAT 2

A VOLTA DE AERO, DUAS VEZES MELHOR



Plataforma: Virtual Console (SNES)
Produtora: Sunsoft
Jogadores: 1
Preço: 800 Wii Points

Durante as eras 16 e 32-bit, muitas empresas tinham os seus personagens principais. Mario e Sonic foram dois dos mais famosos, enquanto estrelas de jogos ruins como Cool Spot ou Gex falharam em ganhar reconhecimento. Mas em meio a essa profusão de games existiu um mascote que permaneceu desconhecido apesar de ter jogos relativamente bons: o morcego Aero da Sunsoft. O primeiro *Aero the Acro-Bat* era um jogo mediano, que falhou em ganhar reconhecimento por causa do design de fases genérico. Mas a sua continuação melhorou em muito todos os aspectos, seja escopo, controles, variedade e visual, criando um dos clássicos jogos de plataforma do Super Nintendo. Parte exploração de *Mario* e parte ação de *Sonic*, *Aero the Acro-Bat 2* é um ótimo jogo, que vale cada um dos 800 Wii Points do seu preço.



BATMAN não é o único morcego dos games







NOSTALGIA, INFORMAÇÃO E MUITA CULTURA GAMER

TOP 10: MELHORES ITENS DO MARIO KART

Mario Kart inventou um gênero de jogos baseados em corridas de kart repletos de trapaças. Nesses últimos anos, corremos e trapaceamos diversas vezes nossos adversários logo após pegar um item nas caixas espalhadas pela pista. Mas quais são os melhores? Para tirar essa dúvida, listamos os itens de *Mario Kart* mais eficientes de todos os tempos.



10 POW BLOCK

Esse item faz todos os oponentes que estiverem na sua frente rodar. O mais legal é que eles recebem uma espécie de contagem regressiva que demarca o exato momento em que vão ser atrapalhados e possivelmente perder várias posições. Só não é melhor porque existem formas de escapar.



9 MEGA COGUMELO

Novidade da versão de Wii, o Mega Mushroom é uma herança de *New Super Mario Bros.* que faz qualquer personagem ficar gigante e passar por cima dos adversários – literalmente! Não existe sensação melhor do que estar em uma reta e esmagar um por um até ficar em primeiro.



Esse item é um dos mais antigos e clássicos do *Mario Kart*, e o que exige o maior grau de habilidade. Um casco verde bem atirado pode conseguir alcançar os adversários mais distantes, além de poder ser lançado para trás como forma de ataque ou defesa. Extremamente técnico!



7 BOB-OMB

Qual o segredo dessa bombinha inocente? Logo após lançada, ela ainda permanece alguns segundos parada, mas depois... explode e faz todos os pilotos próximos rodarem. Uma Bomb-Omb lançada para trás, quando a corrida está uma muvuca, vale até mesmo momentos de distração olhando a câmera traseira.





6 SUPER COGUMELO

Existem momentos em uma corrida que tudo parece perdido, até que... Você encontra um Super Cogumelo em uma caixa de itens! Após usar a primeira vez, basta continuar apertando o botão de itens como se não houvesse amanhã e usando todos os atalhos possíveis.

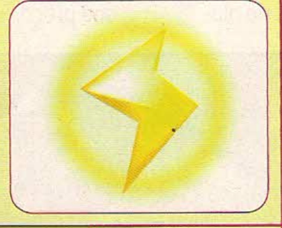


5 CASCO VERMELHO

Você está em primeiro, mas na última curva o danado do Bowser ultrapassa você. "Bow haha". Mas quem ri por último, ri melhor. E nada melhor que um casco vermelho guardado para reverter a situação e vencer a corrida com um largo sorriso no rosto. Ah, certas coisas nunca mudam...

4 RAIO

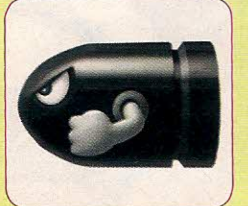
Usado no momento correto, o Raio pode ser um item sensacional para ultrapassar os adversários. O Raio geralmente aparece quando se está em último, e na velocidade da luz ele transforma todos os pilotos a sua frente em pequenos pontinhos. Ficam mais lerdos e ainda podem ser atropelados. Shazam!!



3 ESTRELA

O item de invencibilidade evita que você seja pego de surpresa por qualquer trapaça. Cascos e bananas não fazem efeito, e qualquer adversário que ousar encostar em você vai se arrepender. Ataque e defesa ao mesmo tempo, e ainda permite usar atalhos sem perder velocidade. Pena que é tão difícil de pegar!





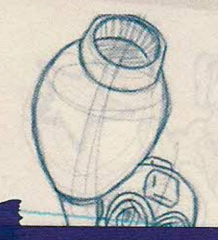
2 BULLET BILL

Existem pistas realmente difíceis. Precipícios, buracos com lava e momentos nos quais é preciso usar toda a habilidade no volante... Ou dar a sorte de ter um Bullet Bill guardado! Por alguns segundos esse item transforma você na famosa bala negra da série e pilota automaticamente em alta velocidade até o pelotão mais próximo.



1 CASCO AZUL

Para uns, é salvador. Para outros, obra do coisa ruim. A verdade é que o Casco Azul é o item mais trapaceiro de toda a história do *Mario Kart*: um míssil que só tem um e único alvo, o primeiro colocado. Digam o que quiserem, mas é impossível negar que ele é o mais poderoso de todos os itens de *Mario Kart*.



Por que gamer gosta de colecionar

Está chegando o Dia das Crianças e nada melhor que um belo presente nintendista para deixar a garotada contente, certo? Por isso que nessa edição dos Objetos de Desejo separamos alguns dos mais legais e novos brinquedos do Mario e sua turma. Boa diversão!

MARIO KART À MODA ANTIGA

Um tabuleiro formado por lançadores e alavancas separa o início do trajeto até a linha de chegada na qual o jogador deve levar quatro bolinhas coloridas no menor tempo possível. As rampas e obstáculos mudam de posição conforme os botões são apertados e os sons e músicas do *Mario Kart* fazem qualquer nintendista se apaixonar.

Vídeo: http://tinyurl.com/tabuleiromk (o segundo vídeo a ser mostrado)





MOCHILA DAS GALÁXIAS

Lançada em outubro desse ano, as mochilas de Mario e Yoshi são o presente perfeito para o ano letivo de 2011. Imagine chegar na escola com uma dessas? Todos os colegas de classe vão estar com cascos verdes em mãos de tanta inveja!

Preço: £19.99

Onde encontrar: forbiddenplanet.co.uk

SUPER "MARBLE" BROS

Lembra dos joguinhos nos quais é preciso guiar uma bolinha de chumbo até o centro do tabuleiro, utilizando apenas a gravidade? Pois fique sabendo que agora eles são muito mais divertidos com um cenário especial do Mario! O objetivo é levar a bolinha até a princesa Peach – e, quem sabe ganhar um beijinho.

Vídeo: http://tinyurl.com/tabuleiromk (o primeiro vídeo a ser mostrado)





MARIO YAHTZEE

O clássico jogo de dados ganhou uma versão incrível com tema do *Super Mario*. Além de números, os dados possuem figuras famosas do universo do bigodudo, como flores de fogo, cogumelos e estrelas. A embalagem é bonitona e muito bem acabada.

Preço: US$19,99

Onde encontrar: thinkgeek.com

VÍDEOS INCRÍVEIS

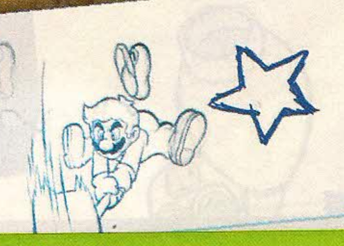
Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet!

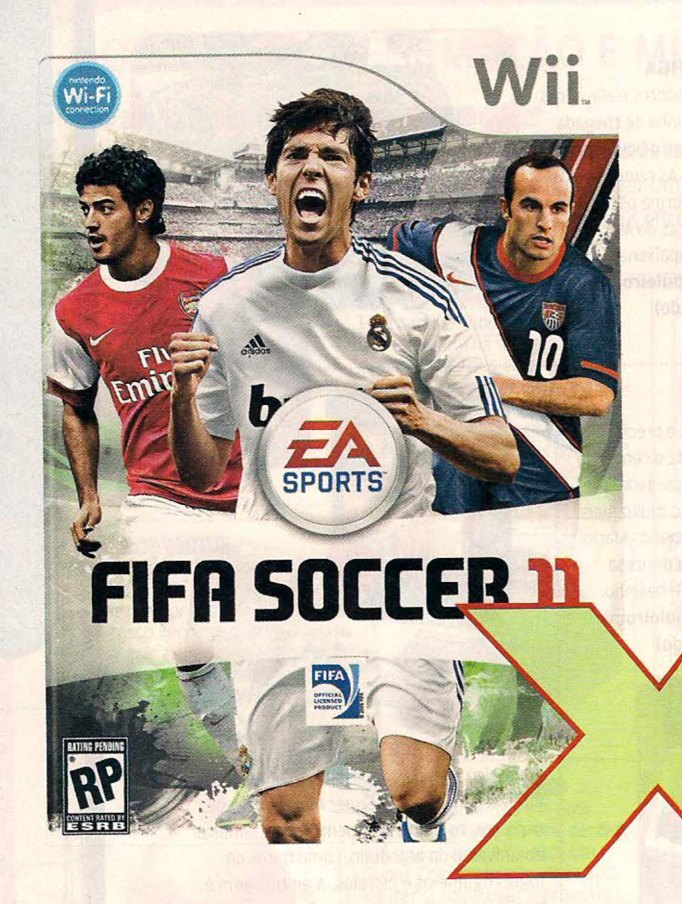


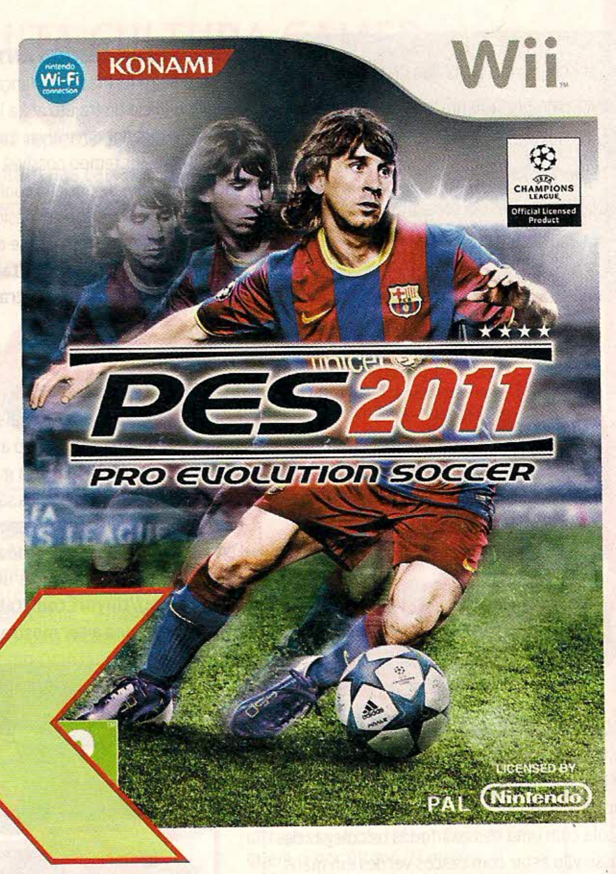
Comercial em Hong Kong

Link: http://tinyurl.com/comercialnw

Uma peça publicitária com quase dois minutos para promover um portátil da Nintendo não poderia ser mais criativa que essa, filmada em Hong Kong. Crianças atravessam a cidade fazendo acrobacias por todos os cantos até chegarem na porta da loja que acaba de anunciar que possui unidades à venda. Imperdível!







Qual das duas franquias vai desempatar no Wii?

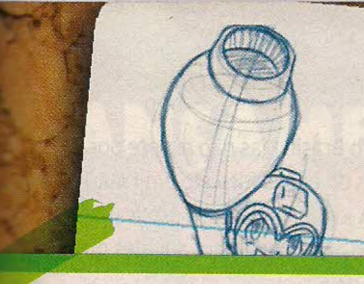
> Lucas Patricio

Não adianta evitar. *Pro Evolution Soccer* e *FIFA* vão continuar a lutar pela liderança do mercado enquanto existirem. Nós sabemos que no Brasil a série da Konami é muito famosa, mas também que a Electronic Arts vem goleando nos últimos anos. Mas quando o assunto é o Wii, as regras mudam. Qual dos dois jogos vai conseguir a soberania dos certames virtuais nas edições de 2011? Não podemos afirmar qual será o vencedor, mas vamos analisar o plantel de novidades de ambas as edições para tentar, pelo menos, um chute do meio-campo.

Antes de falar sobre as novas versões, é preciso entender o histórico das duas séries até agora no console da Nintendo. O *Pro Evolution* estreou em 2008 com uma versão totalmente diferenciada. Ao invés de tentar simular os comandos tradicionais, a Konami resolveu criar um esquema totalmente diferente de tudo que já fora visto anteriormente em jogos de futebol. Utilizando o Wii Remote e o Nunchuck, os jogadores podiam criar jogadas apontando as direções do campo que os boleiros deveriam ir. Além de oferecer uma experiência totalmente diferenciada, a Konami conseguiu resolver o "problema" dos controles.

Já a série *FIFA* não começou tão bem assim. Apenas na última versão a EA percebeu que precisava mudar o foco para atrair e agradar o público do Wii. Para isso, criou um modo mais casual e simples, beneficiando a diversão. Era uma mistura de *Mario Strikers* com *FIFA Street* – que deu certo!

Aprendendo com os erros e acertos do passado, ambas franquias chegam na versão anual muito maduras, evoluindo ainda mais os conceitos que deram certo nesses anos de evolução.



EVOLUÇÃO PROFISSIONAL

Se nos outros consoles o *PES* deixou o *FIFA* encostar no placar, no Wii a série da Konami continua na frente. E muito se deve aos novos e engenhosos sistemas de comandos implementados em 2008. E na edição *2011*, uma das maiores novidades é a possibilidade de se jogar contra oponentes que usam métodos diferentes de controle. Ou seja, será possível utilizar o Nunchuck e o Wii Remote contra um adversário que usa o Classic Controller. Será a prova de fogo para sabermos quem realmente é bom e qual das duas configurações é a que se sai melhor.

Os comandos utilizando o Wii Remote receberão melhorias, como novos dribles e controle dos jogadores em 360 graus. Dessa forma, realizar jogadas ensaiadas, tabelas e lançamentos será ainda mais intuitivo e fácil. Aqueles que já dominam o esquema de controles "estratégico" do *PES* de Wii com certeza vão adorar experimentar essas melhorias.

E as novidades continuam. Nas bolas paradas, por exemplo, o trajeto que os jogadores farão na área poderá ser escolhido pelo jogador, no momento em que se está cobrando a falta. Podem preparar o caderninho de táticas e bolar as jogadas ensaiadas.

Durante os escanteios, a câmera poderá ser ajustada para um ângulo que priorize a melhor visão do jogador. Assim, seja na horizontal, vertical ou terceira pessoa, não haverá mais desculpas para não tocar para aquele seu colega que estava livre na área, esperando a bola para fazer o gol.

Fora dos campos, *PES 2011* também promete dar show. A Liga dos Campeões da UEFA volta, com torneio e todos os times presentes no maior campeonato de clubes do mundo. E, pela primeira vez no mundo virtual, a Copa Santander Libertadores aparecerá.

E você sabe o que isso significa, certo? A competição entre os times das Américas vai incluir times nacionais, entre eles Corinthians e Internacional – atual campeão da Libertadores. Todos os jogadores, uniformes e planteis estarão devidamente adaptados. Resta saber se finalmente teremos campos reais do nosso continente retratados no jogo. Já pensou como seria legal jogar uma partida no Maracanã? E que tal outra no La Bombonera, estádio argentino?

Pro Evolution 2011 também terá reforços no modo online, via rede Wi-Fi da Nintendo. Novos modos de jogo, rankings e opções vão dar o tom para que jogadores de todo o mundo possam disputar divertidas – e sem lag – partidas online.

Para terminar, vale lembrar que você vai continuar podendo colocar



NO GOGÓ DA EMA! força e técnica para cobrança de faltas

COMUNIDADE



ATÉ NO PES a Libertadores é muito disputada!

a cara do seu Mii em algum dos jogadores. O efeito não é dos melhores, mas pelo menos é divertido ver um atacante com a aparência do Mii da sua mãe marcando um gol no Júlio César, goleiro da seleção brasileira.

TENTANDO A VIRADA

A Electronic Arts não está acostumada a perder. E no Wii e DS, com a série *FIFA*, ela vem levando a pior. Como reverter isso? Na versão *09* ela tentou um minigame com os Miis. Era legal, mas não o suficiente para equilibrar a balança, já que a jogabilidade normal era bem ruim. No *FIFA 10*, a ideia de utilizar mecanismos parecidos com *FIFA Street* funcionou. E é nisso que ela aposta forte dessa vez. Enquanto as partidas tradicionais continuarão disponíveis, o modo indoor é o que recebe as reais novidades. Praticamente tudo que temos de informação sobre *FIFA 11* para Wii diz respeito ao modo no qual jogadores disputam partidas em ruas, quadras e localidades urbanas. Como dissemos anteriormente, algo muito semelhante a *FIFA Street*, no qual cinco jogadores de cada lado vão disputar as partidas.

Vimos arenas no Brasil, França e Inglaterra. No Brasil, é como se fosse um campo de pelada, com terra, grama e ladrilho. Pela primeira vez quadras totalmente fechadas também estarão disponíveis. É o que fica mais perto do Futsal que a série *FIFA* já chegou.

Na última versão, o excessivo uso da habilidade de câmera lenta tornou a experiência um pouco enjoativa. Pensando nisso, os produtores resolveram adotar um novo sistema de poderes especiais, que privilegiam o jogador conforme ele joga e são separados por três níveis.

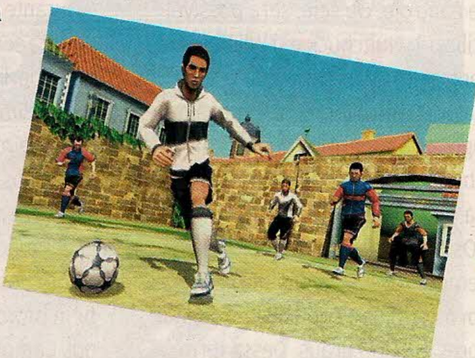
Entre as novas habilidades estão o chute com efeito, velocidade aprimorada, habilidade de choque e carrinhos especiais para ajudar na defesa. Todos esses poderes tornam o jogo mais dinâmico e descompromissado, e com certeza renderão muitas risadas e jogadas mirabolantes – ainda mais quando você perceber que até mesmo a parede será sua aliada na hora de fintar os adversários.

Mas para aqueles que quiserem jogar "para valer", basta desligar as funções extras. A personalização do modo é o que vai garantir que todos os tipos de jogadores se sintam confortáveis no jogo. Não gostou de alguma das novidades? Basta ir nas configurações e desativá-la.


GRAMADOS no FIFA são um tapete

Nos campos tradicionais, os jogadores podem esperar pelo de sempre: 500 equipes de todo o mundo licenciadas, com uniforme e jogadores atualizados – inclusive do Brasil. Mas não espere por muito mais do que já foi visto em *FIFA 10* por aqui. A jogabilidade será praticamente a mesma, uma pena para aqueles que gostariam de um avanço maior. Apenas uma melhoria no sistema de chutes é que merece destaque. Mas só vamos poder dizer se isso vai valer por toda a jogabilidade quando o jogo sair de fato.

E para não ficar atrás do concorrente, a EA preparou um modo online recheado. A boa nova são os duelos de duplas. Chame um amigo e desafie duplas de todo o planeta em partidas via rede Wi-Fi. A opção valerá tanto para as partidas tradicionais quanto para as de 5 contra 5.



CAMPOS VIRTUAIS PRONTOS

Agora que você já conhece todos os detalhes dos dois jogos, acho que já consegue dizer qual será o melhor para você. Claro que apenas ao jogar pode-se tirar a conclusão final, mas nós percebemos que a Konami sabe que está no caminho certo – há um bom tempo! Enquanto isso, a EA corre atrás do tempo perdido e tenta atrair jogadores com seu modo mais casual, mas sem perder a diversão.

No começo do texto, disse que tentaria um chute de qual dos dois seria melhor. Mas você também deve ter percebido que os caminhos se distanciaram e seria injusto apontar um favorito. É como se tivéssemos que arriscar se a seleção de futsal do Brasil ganharia da seleção campeã do Mundo da Espanha. Cada um pertence a um ambiente diferente. E nós esperamos que ambas façam bonito em seus campos (e quadras) para que essa temporada de futebol virtual no Wii seja mais divertida do que nunca!



O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

ELOGIOS E DÚVIDAS DE UM LEITOR!

Olá, pessoal.
Primeiramente, gostaria de parabenizar a todos pelo trabalho de vocês: sei que não é fácil se manter no mercado hoje. Pelo que tenho acompanhado, merecem os elogios. E espero que continuem com o alto nível de qualidade e comprometimento com que todos os meses a revista é apresentada aos leitores.
Depois do momento puxa-saco, vem o momento reclamação.... Tenho só uma pergunta: algum político está apoiando ou fazendo algo a respeito da campanha sobre a redução de impostos para os jogos???
As eleições estão chegando e seria interessante os leitores saberem se tem alguém que favorece a campanha que vocês estão apoiando também. Não sei se já apareceu algo na revista, mas eu não lembro de nada.
A segunda parte é uma sugestão para a revista. Algum tempo atrás eram usados ícones no canto superior das páginas indicando para qual videogame era feita a análise/review/preview. Eu achava intuitivo ver o contorno em branco do DS ou Wii no canto para reconhecer de quem era o jogo. Deixo essa idéia então.
Obrigado pela atenção. Por enquanto estou comprando a revista na banca, mas estou esperando uma promoção tipo a que deu a coleção de jogos Zelda para fazer assinatura... Fico no aguardo. Ótimo trabalho pra vocês. Grande abraço. Fiquem com Deus.

Augusto Murari
Santa Maria, RS

Obrigado pelos elogios!
Quanto à campanha da redução de preços dos jogos, toda a indústria nacional de games está apoiando, inclusive a Tambor que publica a Nintendo World. O que nos resta é mesmo saber onde podemos nos posicionar para fazer com que esse processo deixe de ser apenas um discurso político e vire algo concreto com projeto e tudo. Por enquanto sabemos exatamente as mesmas coisas que você viu ou leu por aí.
A sugestão nos previews é mesmo uma boa. Está anotada! E esperamos que entre numa próxima mudança no design da revista!

FÃ FELIZ!

Bom dia, **NW**.
Eu acompanho a revista sempre que posso e gosto muito. Gostei da matéria sobre a E3 e a análise de *Metroid: Other M* ficou sensacional, parabéns. Sempre tive o prazer de poder jogar games da Nintendo, tanto como poder sentar, relaxar, jogar Wii/DS, acompanhado de minha revista predileta do mês, a **Nintendo World**. Estou aí, como vocês e muitos outros, esperando as estréias confirmadas de *The Legend of Zelda: Skyward Sword, Donkey Kong Country Returns, Kirby's Epic Yarn, Mario Sports Mix, GoldenEye007, Epic Mickey* (ambos para Wii), *Golden Sun: Dark Dawn, Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem* (para DS). E claro: o tão esperado Nintendo 3DS, com a volta de grandes sucessos, como *Kid Icarus, Street Fighter, Nintendogs+Cats, Mario Kart, The Legend of Zelda, Star Fox*, entre outros. Agora falando da revista: todas passam por mudanças e não foi diferente com a **NW**, porém tudo deu certo e a revista está brilhando como antigamente. A revista esta ótima, se fosse um game seria nota 10 para todos os quesitos.

Rafael Uzunian Muniz Corrêa
Atibaia, SP

Oi Rafael, ficamos felizes por receber tantos elogios! Que bom que você é um dos nossos leitores fiéis. Se você está bem informado sobre os games da Nintendo, então nosso trabalho está completo!

ANIVERSARIANTE

Oi, queria parabenizar a todos os responsáveis pela produção da revista **Nintendo World**, que está melhor do que nunca. Queria dizer que também sou um nintendista, tenho um Game Boy Advance, Nintendo 64, Nintendo DS e acabei de ganhar um Nintendo Wii, e no meu aniversário eu vou comemorar junto com a Nintendo e a **Nintendo World**, pois nasci em 23 de Setembro de 1981. Se não me engano a Nintendo faz 121 anos dia 23 de setembro e a **Nintendo World** 12 anos.
Feliz Aniversário para todos nós.
Um abraço,

Fernando Lima
Brasília, DF

Ei, Fernando! Muito obrigado! Agradecemos todo o seu carinho! Na verdade a Nintendo World nasceu entre o dia 30 de setembro e 1º de outubro. Por isso algumas vezes a edição de aniversário sai entre o finalzinho de setembro e o começo de outubro. Entre todos os editores que já passaram pela revista há uma discussão sobre a data do nosso aniversário. Esperamos que você tenha curtido essa edição. Fomos atrás dos editores antigos, o que rendeu uma matéria bacana sobre o passado e o futuro da revista. Esperamos que tenha gostado. Esse é o nosso presente para você!



HOT PAINT

By 

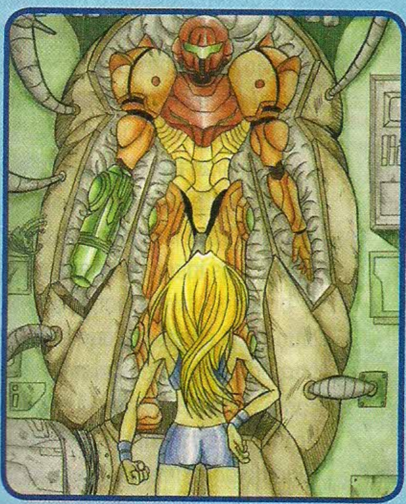
Envie sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos incríveis para (**ATENÇÃO**, nosso endereço mudou!):
Rua Medeiros de Albuquerque, 415, São Paulo/SP, CEP 05436-060.
Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e seu nome, idade e endereço completos atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email o seu desenho escaneado com 200 dpi de resolução para **redacao@nintendoworld.com.br**





GANHADOR
LETÍCIA AKEMI KIDO
Idade: 17 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: O Hot Paint da vez teve empate técnico. A sorte é que os dois desenhos vencedores são da mesma pessoa, a Letícia! Não soubemos qual desenho ficou melhor: a versão fofa e super original de Link e Zelda de *Spirit Tracks* ou a arte cheia de detalhes e muito bem colorida de Link e Midna. Parabéns Letícia, vai levar o game *Sin & Punishment: Star Sucessor*!





Ítalo Lourenço Ernesto
Idade: 21 anos
Onde: Nova Iguaçu, RJ
Comentário: Mais um desenho no clima de *Metroid*!
Ítalo nos enviou uma arte em aquarela, uma técnica difícil e muito bonita. Mandou muito bem!



Rafael Machado Alves
Idade: 28 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Rafael está sempre participando da **Nintendo World**: um de seus desenhos já esteve no Hot Paint da **NW #25**! E agora, mais de 100 edições depois, ele está de volta com um desenho arrasador da Samus.



Rafael Silvério Xavier
Idade: 16 anos
Onde: Itajaí, SC
Comentário: Esse desenho merece ser enviado para a Nintendo, como ideia para promover *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Ao invés daquelas fotos de modelos controlando Link através do Wii Remote, que tal o próprio Link jogando Wii?



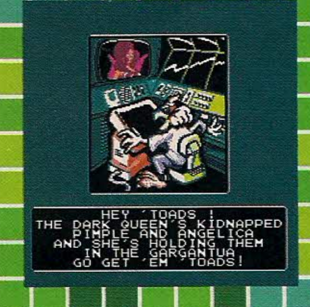
FANTASMAS DO PASSADO

Como um bando de sapos podem dar tanto trabalho?
– Mano Faixa Preta

EPISÓDIO DE HOJE:

BATTLETOADS







SACA SÓ os *nome* dos *mano*, véio!

Em meus anos como gamer, poucos jogos despertaram minha fúria incontida. Existem games que eu amo, como *River City Ransom*, aqueles aos quais sou indiferente, como *S.C.A.T*, e aqueles dos quais simplesmente desgosto como... bem, a maioria dos que dediquei estas páginas mensais. Mas *Battletoads*, eu odeio. Oooooooooohhhhhhhhhh, como odeio este game!

Imagino que muitos de vocês agora estão planejando invadir a redação da **Nintendo World** com marretas e lança-chamas para "debater" esta declaração comigo... ou simplesmente porque parece ser uma boa maneira de se passar uma sexta-feira. Antes que partam para a ultraviolência sem restrições, deixem que eu me explique.

Tecnicamente, *Battletoads* é um primor. Os gráficos são excelentes, com personagens caricatos e cheios de carisma, e a trilha sonora é fantástica – dá para animar uma rave com aquela musiquinha que toca sempre que pausamos o jogo: PAC-PAC-PAC-PUM-PUM-PUM!

E a ideia por trás do game é ótima: misturar tipos diferentes de jogabilidade em uma única aventura épica. *Battletoads* mistura com grande eficiência fases de Beat'em Up, corrida e etapas acrobáticas que desafiam seus reflexos.

Tudo parece perfeito, não? O que este game poderia ter feito de errado para acabar aqui então? Bem, ele é INSUPORTAVELMENTE DIFÍCIL! *Battletoads* dói, é um game que machuca a alma, que traumatiza os jovens e os leva a uma vida de crimes!

E o pior... é um game que engana o jogador...

A primeira fase é uma simples e satisfatória pancadaria. O sujeito guia seu sapo pelo cenário, espanca os inimigos que aparecem, os brutaliza com super socos, os afunda no chão, explode robôs pernudos e usa seus membros como porrete: é uma delícia. Os produtores do game pegaram tudo de bom que podia existir em um Beat'em Up e colocaram na primeira fase, que com certeza é uma das etapas iniciais mais divertidas já criadas em um game.

Então, vem a segunda fase, a descida pelo abismo. As coisas começam a ficar um pouco mais cabeludas mas, com algum treino, é possível atravessar esta etapa



A FAMIGERADA E DOLOROSA fase do Jet Ski

sem sofrer grandes perdas. Caso as coisas ficassem muito complicadas, era só rebater um corvo na parede para acumular algumas vidas e tudo ficava ok novamente.

E neste momento, quando estávamos esperançosos, certos de que poderíamos nos aventurar com este game e terminá-lo tranquilamente no final de semana... Chegava a hora do Jet Ski...

Este era o momento em que o game gritava na sua cara: "VOCÊ OUSOU ME JOGAR, OUSOU ME DESAFIAR, BENVINDO AO INFERNO, NOVATO!"

Acredito que não preciso descrever o quanto esta fase era frustrante, mas vou tentar assim mesmo. O jogador guiava seu sapo em uma pista de obstáculos com um Jet Ski – inicialmente algumas muretas em velocidade aceitável, apenas para nos dar falsa confiança. Eventualmente, a coisa acelerava e tornava virtualmente impossível terminar esta etapa.

Arrrghhhh!!!!

Para os poucos bravos que conseguiam atravessar esta fase sem parar no hospital, o game trazia mais algumas surpresas, como a parte do surfe, que era quase igual à do Jet ski, mas... em pranchas de surfe. E a famigerada fase das cobras, que quanto menos falarmos a respeito, melhor.

Agora, como todos vocês sabem, eu sou faixa preta. Não me intimido diante de games e ensino a todos os meus discípulos (os que pagam mensalidade, claro) que desistir de um título é uma desonra horrível, mas *Battletoads* é exceção a esta regra. Este game só existe para destruir o espírito dos homens e para levar crianças às lágrimas. A Anistia Internacional deveria emitir decretos que o classificassem como tortura cruel e desumana!



REPARE que o game é mal-encarado já pelo cartucho. Ô sapo feio!

Eu sei que alguns dos supostos machões que lêem a revista e já terminaram o game estão me achando um emo e planejam reclamar de mim no Twitter (depois de me atacarem com as marretas e os lança-chamas), alegando que só estou reclamando de *Battletoads* porque me faltou a hombridade para completá-lo.

Muito justo, vocês têm esse direito, mas antes de seguirem nesta empreitada, me façam um favor: terminem o game mais uma vez.

Vai lá, só mais uma! Tu não é o machão? Não é o bonzão?

Eu te garanto, a outra vez que terminou essa cópia cheia de esteróides do Tartarugas Ninjas foi pura sorte.

Pois é, os sapos eram cópias baratas dos Tartarugas, até tiveram um desenho animado imbecil para tentar duplicar o sucesso deles. Mas isso é outra história... NW



Tambor

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

EDITORA-ASSISTENTE
Natalie Hidemi Seki

ARTE
Soraya Tengan
Társis Salvatore

REDAÇÃO
Acauã Barreto, André Onofre, Bruno Lazzarini, Carlos Oliveira, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flávio Croffi, Giuliano Peccilli, Igor Andrade, Jorge Simão Junior, Lucas Patricio, Luis Andion, Mateus Lôbo, Mano Faixa Preta, Marina Val, Pedro Pellicano, Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985
Fax: (11) 2369-0984 / ramal 120
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 138
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Luis, afinal é Homens-Aranha, Homem-Aranhas ou Homens-Aranhas?

DA PERIGOSA KITANA A DOCE PRINCESA PEACH

Cosplayer mostra sua beleza e talento em várias roupagens

> Flávio Croffi

Apesar de ter sido muito difundido no Japão, o cosplay não foi criado lá. Forrest J. Ackerman e Myrtle R. Douglas criaram os primeiros no evento World Science Fiction Convention, lá no ano de 1939. Era mais ou menos uma feira de ficção científica, nos moldes das Comic-Con da vida de hoje em dia. Na ocasião, o cara criou uma vestimenta chamada "futurecostume", enquanto sua companheira fez um vestido do filme *Things to Come*, de 1936.

Foi só nos anos de 1970 que esse hobby foi difundido em outros países como Estados Unidos, e já em 1980 no Japão. Porém, essa prática virou uma mania tão grande que chegou até o Brasil, e de forma bem sólida entre os fãs do gênero.

Juliana Alves, mais conhecida como Juliana Tsukino, já participou de várias matérias em jornais e revistas. Não à toa. A garota já venceu muitos concursos de cosplays e tem em seu armário uma vasta lista de roupas de personagens recriados, que vão desde os animes até o mundo do entretenimento eletrônico.

Nascida na cidade praiana do Guarujá, Juliana decidiu se mudar para São Paulo e morar sozinha justamente pelo seu trabalho: os cosplays. Ela não só se transforma em diversas personagens, mas também confecciona roupas para esse tipo de prática e tem uma loja online. Desde 2004 no ramo, Tsukino mostra que sabe fazer um bom cosplay, ao interpretar personagens que possuem vestimentas bem difíceis de recriar. É o caso da princesa Peach, de *Mario Bros.*, como você pode ver ao lado.

Amante de séries de animes, mangás e games, recriar as vestimentas mais complicadas são mais inspiradoras: "a inspiração vem do desafio, da complexidade da roupa. Isso que me motiva a fazer cosplays complexos e cheios de detalhes", revela.

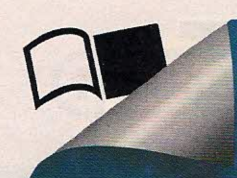
Além de encarnar heroínas, Juliana também curte jogar videogames. Ela tem em casa um Nintendo DSi, mas seus personagens favoritos são de conhecidas séries de lutas, como *Dead or Alive*, *Mortal Kombat* e *Soul Calibur*. Dentre eles a Kitana da série *Mortal Kombat* é a predileta, e claro, também tem um cosplay. "Geralmente escolho alguma personagem porque me identifico; no caso dos games, é porque são meus preferidos para jogar."

Seu objetivo agora, além de continuar com os cosplays, é abrir uma loja física em São Paulo, para mostrar sua arte para um público maior. Website: http://jutsukino.com/ NW



"GERALMENTE ESCOLHO ALGUMA PERSONAGEM PORQUE ME IDENTIFICO; NO CASO DOS GAMES, É PORQUE SÃO MEUS PREFERIDOS PARA JOGAR."


GAME ART

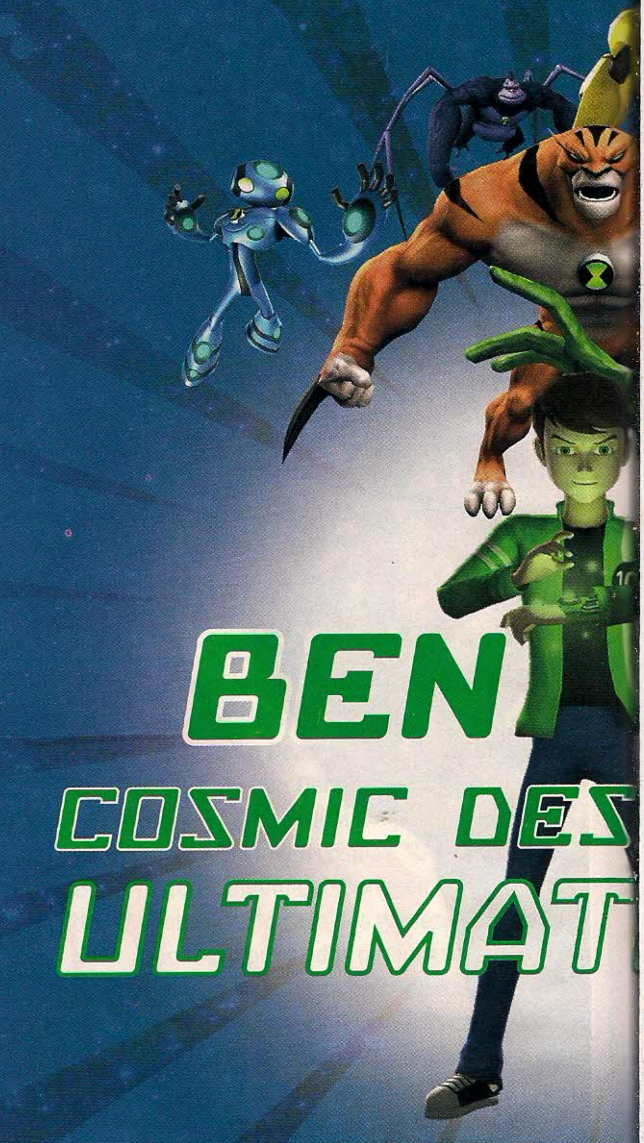


O DESTINO DO UNIVERSO





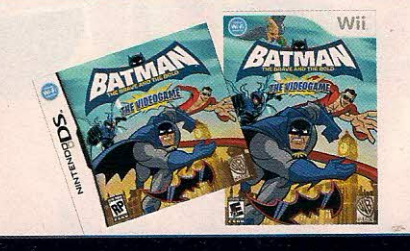
















OU **5%**[2] DESCONTO PARA PAGAMENTO À VISTA **NO CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA**

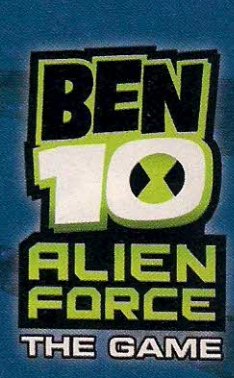
1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista com o Cartão de Crédito Saraiva. Tal desconto de 5% não poderá ser aplicado caso o portador do Cartão de Crédito Saraiva já possua algum outro desconto concedido em decorrência da sua categoria profissional, estudantil e/ou associação conveniada à Saraiva (exemplo: OAB, Cartão Educador, Vale Livro, etc). Consulte demais categorias nas lojas.

PS2 PlayStation 2 PSP PlayStation Portable NINTENDO DS PS3 Wii XBOX 360

DEPENDE DE VOCÊ

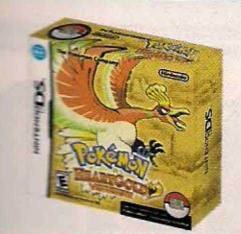
NA SARAIVA VOCÊ ENCONTRA A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS, OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS

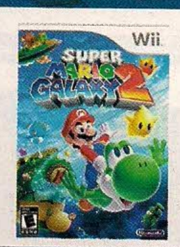




A AVENTURA CÓSMICA AGORA GANHA NOVAS CORES NO Wii







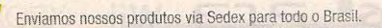




Vá até uma de nossas lojas ou acesse www.saraiva.com.br



saraiva.com.br
Vendas 4003-3390



Imagens ilustrativas.Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

Os grandes lançamentos em games



últimos lançamentos:















Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões     